SPECIAL

PC PLAYER SPECIAL

DM 16,80 · ÖS 120,- · SFR 16,80,- LFR 410,- · HFL 20,- · LIT 20.000,-

01

4 394183 116808

Die besten Strategiespiele

Nur die Besten

Die 55 wichtigsten PC-Strategiespiele

Aktuelle Tests

Red Alert, War Wind Blood & Magic

Tips und Tricks

Spiele-Netzwerke Komplettlösungen

Prallvolle CD

Originale, Demos, Szenarios, Patches

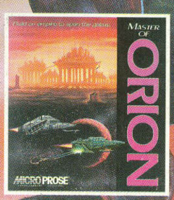
Nachgefragt

Interviews mit SimTex und Westwood

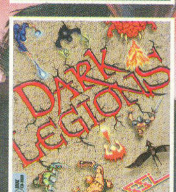
In der Mache

Die Strategie-Hämmer des Jahres 1997

Auf CD: 3 Originale!



MASTER OF ORION
Microprose



DARK LEGIONS
SSI



LORDS OF THE REALM
Sierra

SIEGESZUG EINES GENRES

Strategie ist laut Umfragen von PC Player das beliebteste Genre der Computerspieler. »Command & Conquer«, »Warcraft 2« und »Civilization 2« behaupten sich seit vielen Monaten in den Verkaufshitparaden. Keine andere Sparte der Computerunterhaltung bietet eine ähnliche Bandbreite an Ideen und Konzepten – Städte errichten, Märchentruppen befehligen, Technologien erforschen, Netzwerk-Schlachten austragen oder die Geschicke ganzer Völker lenken.
Mittlerweile eignen sich Taktikkost und Echtzeit-Hektik für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis gleichermaßen. Das war nicht immer so: In der Anfangszeit der Heimcomputer lagen Strategiespiele technisch sowie grafisch hinter dem Durchschnitt zurück. Das Interface war kompliziert, das Spielgeschehen erst nach Lektüre eines dicken Handbuchs und vielen Stunden Einarbeitungszeit zu verstehen.
Wieviel sich seit damals getan hat, zeigt dieses Sonderheft. Es teilt das Genre in vier Kategorien ein und stellt die besten Vertreter vor – insgesamt 55 Spiele. Darunter befinden sich brandneue Titel wie »Red Alert«, aber auch gestandene Semester à la »Sim City 2000«. Einziges Auswahlkriterium war der Spaß, den die Programme machen. Denn viele ältere Titel erweisen sich heute noch als überaus spielenswert – und sind meistens günstig als Budget-Software im Handel zu bekommen.
In diesem Zusammenhang freuen wir uns, drei Klassiker für Sie an Land gezogen zu haben, deren uneingeschränkte Originalversionen auf dem beiliegenden CD-ROM enthalten sind, inklusive der kompletten Anleitung. Zudem können Sie zahlreiche Programme in Form spielbarer Demos antesten.
Im Heft finden Sie neben kritischen Tests weitere Artikel, die sich mit dem umfangreichen Bereich der Strategiespiele beschäftigen. So erfahren Sie, wie sich mit wenig Aufwand Nullmodem-Verbindungen und Client-Netzwerke aufbauen lassen, um spannende Multiplayer-Partien genießen zu können.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen
wünscht Ihnen

Jörg Langer





PC PLAYER SPECIAL 1/97

Die besten Strategiespiele



Ratgeber & Aktuelles

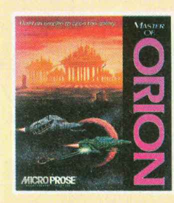
Rubriken

Echtzeit-Strategie

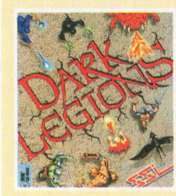
Globale Strategie

Auf der CD

3 ORIGINALE



Master of Orion ist eines der besten Globalen Strategiespiele. Die komplexe Weltraumbesiedlung bietet ausführliche Forschung, umfangreiche Diplomatie mit intelligenten Computergegnern und taktische Kämpfe – und ist doch einfach zu bedienen.



Dark Legions stellt eine ungewöhnliche Mischung aus Action- und Taktikspiel dar. Erstellen Sie mächtige Armeen aus vielseitigen, magiebegabten Monstern, die Sie im Kampf eigenhändig steuern. Dabei besitzt jede Figur bis zu drei Angriffsformen wie »Blutsaugen«.



Lords of the Realm läßt Sie die Rolle eines mittelalterlichen Fürsten übernehmen, der England oder die deutschen Fürstentümer unterwerfen will. Neben vielen Wirtschafts-Aspekten gibt es Echtzeit-Schlachten, Burgendesign und Belagerungen.

Zu den Originalspielen finden Sie auf der CD einen speziellen **AnleitungsPlayer**, der das komplette Handbuch- und Kartenmaterial enthält. Die gescannten Seiten lassen sich gezielt anspringen sowie zoomen, scrollen und ausdrucken.

DEMOS

Wir haben 22 spielbare Demos für Sie ausgewählt, darunter »Star General«, »War Wind«, »Siedler 2«, »Transport Tycoon«, »Warcraft 2« und »Command & Conquer«.

KOMPLETTLÖSUNGEN

Zehn Komplettlösungen (etwa zu »Deadly Games«) zu sind auf der CD enthalten, samt Karten und ausführlichem Text. Die Bedienung ist kinderleicht und erlaubt das Vergrößern der Grafiken.

SZENARIOS

Zu mehreren in diesem Sonderheft getesteten Spielen finden Sie zusätzliche Szenarios auf der CD, unter anderem für »Civilization 2«, »Warlords 2 Deluxe« und »Warcraft 2«.

PATCHES

Auch die besten Programme haben Fehler. Mit unseren 33 Patches zu Strategiespielen beheben Sie kleinere und größere Bugs.

Ausführlicher CD Inhalt: nächste Seite

Taktik-Spiele

Aufbau-Strategie



CD-INHALT

Wir sind stolz, Ihnen eine randvolle Sonderheft-CD präsentieren zu können – ganze 2 MByte Platz wären noch gewesen. Die haben wir als Sicherheitsreserve beim Mastern gebraucht ...

Zur Benutzung der CD

Alle DOS-Demos starten Sie am besten von unserem DOS-Menüprogramm aus. Wechseln Sie dazu von MS-DOS aus auf Ihr CD-ROM-Laufwerk und tippen START. In unserem DOS-Programm finden Sie außerdem Hinweise auf die enthaltenen Patches und Szenarios. Spieledemos für Windows 3.1 oder Windows 95 starten Sie per »PC Player AutoRunner«. Unter Windows 3.1 müssen Sie dazu das Programm »AUTORUN« im obersten Verzeichnis der CD ausführen. Bei Windows 95 legt dieses normalerweise von selbst los, sobald Sie die CD in das Laufwerk einlegen. Wenn nicht, hilft ein Doppelklick auf das CD-Symbol. Die Directories auf der CD, die auf dieser Doppelseite nicht beschrieben werden, gehören zu den drei Originalen. Weitere Informationen gibt es, wenn Sie im »PC Player AutoRunner« auf die Taste »Lies Mich!« klicken. Bei Problemen mit der CD können Sie Anfragen an folgende E-Mail-Adresse richten: cdrom<\\>@>pcplayer.mhs.compuserve.com oder per Post oder Fax direkt an den Verlag.

Die Originale

Am einfachsten starten Sie die Originale über das DOS-Menü. Geben Sie dazu im Hauptverzeichnis der CD den Befehl »START« ein. Sie können auch von Hand installieren, wenn Sie die im Abschnitt »Originale« aufgeführten Programme in den angegebenen Verzeichnissen ausführen. Schaffen Sie für die Programme möglichst viel freien DOS-Speicherplatz. An die 600 KByte unteren DOS-Speicher sollte Ihr Computer frei haben, sonst laufen die Programme unter Umständen nicht. Außerdem empfehlen wir, die Spiele unter reinem MS-DOS auszuführen. Den Start von Windows 95 unterbrechen Sie mit der Taste F8. Wählen Sie dann »Nur Eingabeaufforderung« oder »Alte MS-DOS-Version«. **Master of Orion** ist ein strategisches Weltraum-Strategiespiel von Microprose, programmiert wurde es von SimTex Software. Microprose übernimmt für die auf der CD enthaltene Vollversion keinen Support. Achtung: Nach einigen Spielrunden erscheint bei Master of Orion eine Handbuchabfrage. Wenn Sie nicht gleichzeitig das Spiel sowie den AnleitungsPlayer laufen lassen können (per Windwos 3.1 oder Windows 95), sollten Sie sich die entsprechenden Seiten ausdrucken (siehe unten). In unseren Tests lief das Programm problemlos unter Windows. **Dark Legions** ist eine Mischung aus Strategie- und Actionspiel von SSI/Mindscape, das vor allem zu zweit großen Spaß macht. Mindscape übernimmt für die auf der CD enthaltene Vollversion keinen Support. **Lords of the Realm** stammt von Impressions/Sierra und behandelt die Eroberung Englands im Mittelalter. Sierra bietet über seine deutschsprachige Internet-Webseite sowie seine deutschsprachige Mailbox Support für das Programm an.

Der AnleitungsPlayer

Auf die vollständigen, deutschen Anleitungen zu den drei Originalen greifen Sie wie folgt zu: Unter Windows 3.1 oder 95 das Programm AUTORUN ausführen, dann auf die gewünschte Handbuch-Taste drücken, schon erscheint die erste Seite. Das Menü **Laden** erlaubt es, beispielsweise zwischen Handbuch und Referenzkarte zu wechseln, sowie gezielt Seiten anzuspringen. Das Menü **Drucken** dient zum Verewigen einzelner oder aller Seiten. Sie können sich sogar ein richtiges Papierhandbuch erstellen: Wählen Sie die Funktion »Ungerade Seiten«, und legen Sie die bedruckten Blätter danach umgekehrt in Ihren Drucker. Nun die »Geraden Seiten« auf die Rückseite drucken, den Papierstapel falten und auf der Rückseite zusammenheften.

Eine neu geladene Seite wird immer so gezoomt, daß sie in einem Stück zu sehen ist. Dadurch kann es zu Verzerrungen kommen. Kein Problem: Ein Linksklick genügt, schon sehen Sie die Seite mit 50, 100 oder 200 Prozent Vergrößerung. Dieser Wert wird im Menü **Zoom** eingestellt. Paßt die Seite dadurch nicht auf den Bildschirm, scrollen Sie durch Gedrückthalten der linken Maustaste hin- und herscrollen.

Der LösungsPlayer

Auf der CD finden Sie die zehn Komplettlösungen mit Karten. Im einzelnen sind dies »Command & Conquer« (GDI- und NOD-Kampagne), »Die Siedler 2«, »Fantasy General«, »Deadly Games«, »Warcraft 2« (aufgeteilt in Menschen- und Ork-Missionen sowie die Zusatzlevels) und »Z«. Den »LösungsPlayer« starten Sie über den »PC Player AutoRunner«. Anschließend wählen Sie in dem Menü »Laden« die gewünschte Lösung aus. Die Bedienung entspricht der des Anleitungsplayers.

Originale

Dark Legions
MS-DOS, 4 oder 40 MByte — \DINSTALL.EXE

Lords of the Realm
MS-DOS, 2 MByte — \SETUP.EXE

Master of Orion
MS-DOS, 2 MByte — \VOLL\ORION\ORION.COM

Spielbare Demos

Allied General
Windows 95 — über AutoRunner starten

Battle Isle 2
MS-DOS, 4 MByte — \DEMOS\BATTISL2\GO.BAT

Battle Bugs
MS-DOS, 3 MByte — \DEMOS\BBUGS\GO.BAT

Caesar 2
MS-DOS, 7 MByte — \DEMOS\CAESAR2\GO.BAT

Command & Conquer
MS-DOS, 14 MByte — \DEMOS\COMMAND

Die Siedler 2
MS-DOS, 27 MByte — \DEMOS\SIEDLER2

Deadly Games
MS-DOS, 10 bis 28 MByte — \DEMOS\DGAMES

Fantasy General
MS-DOS, 28 MByte — \DEMOS\FGENERAL

Gene Wars
MS-DOS, 26 MByte — \DEMOS\GENEWARS

Master of Magic
MS-DOS, 6 MByte — \DEMOS\MASTER

Missionforce: Cyberstorm
Windows 95 — »über AutoRunner starten«

Perfect General 2
MS-DOS, 6 MByte — \DEMOS\PERGEN2

SimCity 2000
MS-DOS, 3 MByte — \DEMOS\SIMC2000

Star General
Windows 95 — über AutoRunner starten

Syndicate Wars
MS-DOS, 24 MByte — \DEMOS\SYNWARS

Theme Park
MS-DOS, keine Installation nötig — \DEMOS\THEMPARK

Transport Tycoon
MS-DOS, keine Installation nötig — \DEMOS\TRANSTYC

Warcraft
MS-DOS, 2 MByte — \DEMOS\WARCRAFT

Warcraft 2
MS-DOS, 23 MByte — \DEMOS\WAR2

War Wind
Windows 95 — über AutoRunner starten

XCOM: Terror from the Deep
MS-DOS, 3 MByte — \DEMOS\XCOM

Z
MS-DOS, 8 MByte — \DEMOS\Z

Patches

Alien Legacy
Patch von Version 1.00 auf 1.01. \PATCHES\ALIENLEG
Allied General
Patch auf die Version 1.1 \PATCHES\ALLIED
Ascendancy
Patch für die deutsche Version 1.8.5. \PATCHES\ASCEND_1
»International Antagonizer« \PATCHES\ASCEND_2
Battle Isle 2
Patch für CD »Erben des Titan« \PATCHES\B2_ERBEN
Patch auf die Version 1.05. \PATCHES\BATTLE2
Command & Conquer
Patch auf die Version 1.20p \PATCHES\C&C
Civilization 2
Patch auf die Version 2.41 \PATCHES\CIV2_1
Patch für die deutsche Version \PATCHES\CIV2_2
CivNet
Patch 3 \PATCHES\CIVNET
Colonization
Patch für die deutsche Version \PATCHES\COLON_1
Patch für die CD-Version \PATCHES\COLON_2
Conquest of the New World
Patch auf Version 1.10 \PATCHES\CONQUEST
Dark Legions
Patch auf Version 1.1 (CD) \PATCHES\DARKLEGI
Deadly Games
Patch auf Version 1.12 \PATCHES\DEADLY
Die Siedler 2
Patch auf Version 1.02 \PATCHES\SIEDLER2
Dune 2
Patch für mehrere Soundkarten \PATCHES\DUNE2
Empire 2: The Art of War
Patch von Version 1.00 auf 1.01 \PATCHES\EMPIRE2
Global Conquest
Patch auf Version 2.0 \PATCHES\GLOBAL
Heroes of Might and Magic
Patch auf Version 1.2 \PATCHES\HEROES
Heroes of Might and Magic Windows 95
Patch von Version 1.0 auf 1.2 \PATCHES\HEROES95
Jagged Alliance
Patch 1.13 für die CD-ROM-Version \PATCHES\JAGGED
Lords of the Realm CD-ROM
Patch auf die Version 1.03 (CD) \PATCHES\LORDSOF
Master of Magic
Patch auf Version 1.3.1 \PATCHES\MASTER
Master of Orion
Patch auf Version 1.3 \PATCHES\ORION
SimCity 2000
Patch auf Version 1.1 \PATCHES\SC2000
Railroad Tycoon Deluxe
Patch auf Version 2.0 \PATCHES\TYCOON
Theme Park
Patch \PATCHES\THEMPARK
UFO: Enemy Unknown
Sound- und Musik-Patch \PATCHES\UFO
X-COM: Terror from the Deep
Patch \PATCHES\XCOM
Warcraft
Patch auf Version 1.21 \PATCHES\WARCRAFT
Warcraft 2
Patch auf Version 1.20 \PATCHES\WAR2
Warlords 2 Deluxe
Patch auf Version 2.2.4 \PATCHES\WARLORDS

Szenarios

Civilization 2
Szenario 3/96: Alexander \SZENARIOS\CIV2_1
Szenario 4/96: Age of Discovery \SZENARIOS\CIV2_2
Szenario »Caesar« \SZENARIOS\CIV2_3
Jagged Alliance: Deadly Games
Szenarien \SZENARIOS\DEADLY
Fantasy General
Anspruchsvolle Mini-Kampagne \SZENARIOS\FGENERAL
Global Conquest
Szenario von Jörg Langer \SZENARIOS\GLOBAL
Perfect General
Kampagnen \SZENARIOS\PERFECT
Warcraft 2
Einige Beispielslevels der »Mr. Tom & Got Show«-Audio/Levels-CD (Polydor). \SZENARIOS\WAR2
Warlords 2 Deluxe
Szenarios \SZENARIOS\WARLORD2

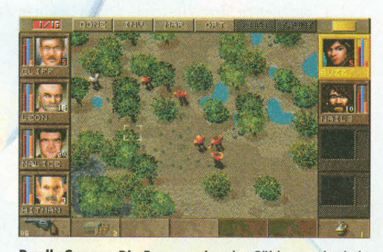
Hilfen für Spieler

AnleitungsPlayer
Vollständige Anleitungen zu den drei Vollversionen dieser CD
über »PC Player AutoRunner« starten
LösungsPlayer
Zehn Komplettlösungen
über »PC Player AutoRunner« starten



Randvolle CD: Ausgewählte Originale, Demos, Komplettlösungen, Patches und Szenarios zu Strategiespielen.


Star General: Der vierte Teil der »General«-Serie


Deadly Games: Die Demoversion des Söldnerspektakels enthält einen voll spielbaren Probeeinsatz.


War Wind: Testen Sie den brandheißen, Warcraft-2-inspirierten Echtzeit-Titel von SSI/Dreamforge.


Die Siedler 2: In Blue Bytes Aufbau-Strategiespiel kontrollieren Sie Hunderte von Pixeluntertanen.

SO TESTEN WIR

Wir haben die 55 besten Strategiespiele getestet und sagen präzise, welches in seiner Kategorie auf welchem Platz rangiert.

Computerspiele-Zeitschriften haben die unterschiedlichsten Wertungssysteme. Die meisten glauben, den Spielspaß eines Programms exakt mit hundert Prozentpunkten angeben zu können. Eine interessante Vorstellung: Würden Sie den letzten Kinofilm, den Sie gesehen haben, bei genau 93 Prozent einstufen? Genauso wenig wird man am Ende einer Buchkritik ein »Handlung 60% plus Schreibstil 40% ergibt Literaturwertung 50%« finden.

Wir gehen einen anderen Weg. Da wir nur die besten Strategiespiele testen, können wir diese in eine Rangliste einordnen und genau sagen: »Das ist die Nummer 1, das die Nummer 3.« Und da sich nun mal ein »Red Alert« nur schlecht mit einem »Fantasy General« vergleichen läßt teilen wir die Programme in vier Kategorien auf.

Echtzeit Strategie

Zur Kategorie Echtzeit-Strategie zählen wir Programme, bei denen sämtliche Aktionen beider Seiten gleichzeitig und unter Zeitdruck ablaufen. Herausragende Beispiele sind »Command & Conquer«, »Warcraft 2« oder »Populous 2«.

Globale Strategie

Bei Globalen Strategiespielen geht es ums Erobern von Städten oder Planeten, die weitere Kampfeinheiten produzieren. Meist sind Forschung, Handel oder Diplomatie wichtige Elemente. Prominente Vertreter für diese Kategorie sind »Civilization 2« und »Master of Orion 2«.

Taktik-Spiele

Taktikspiele betonen den rundenweisen Kampf zwischen oft detaillierten Truppentypen. Entweder sind einzelne Schlachten zu bestehen oder mehrere Missionen in Form einer Kampagne. Zu den wichtigsten Titeln zählen »Allied General«, »Deadly Games« und »Battle Isle 2«.

Aufbau-Strategie

Werden Städte verwaltet oder eine Bahnlinie gebaut, handelt es sich um ein Aufbau-Strategiespiel. In jedem der vorgestellten Programme errichtet man unter Ressourcenverbrauch Gebäude. Zu den höchstplazierten Spielen gehören »SimCity 2000«, »Siedler 2« und »Theme Park«.

Der Wertungskasten

Wir haben nicht einfach alte Artikel recyclet, sondern jedes Programm neu angeschaut. Im Wertungskasten finden Sie neben der Plazierung die wichtigsten Plus- und Minuspunkte. Außerdem bewerten wir sechs Faktoren in fünf Stufen von »Sehr schlecht« über »Durchschnitt« bis »Sehr gut«. Wundern Sie sich nicht, wenn selbst bei hochplazierten Programmen das eine oder andere »Schlecht« zu finden ist: Auch gute Spiele haben Mängel, über die wir Sie nicht im Unklaren lassen. Die sechs Faktoren sind Präsentation (Grafik, Sound und Drumherum), Szenarios, Computer-KI (wie gut spielt der PC?), Komfort (Interface und Bedienung), Multiplayer und Ausstattung (Missionsanzahl, Editoren). Mit der Angabe Hardware sagen wir Ihnen, welchen Prozessor und wieviel RAM Sie für optimales Spielvergnügen haben sollten.

DUNE 2

Hersteller: Virgin
Betriebssystem: MS-DOS
Anzahl der Spieler: Einer
Hardware: 486/33MHz, 4 MByte RAM
Sprache: Deutsch; gut übersetzt

Präsentation:	Durchschnitt	Gegner-KI:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Szenarios:	Gut	Komfort:	Durchschnitt	Ausstattung:	Durchschnitt

AUF EINEN BLICK

PLUS: Online-Hilfe; Überraschungen und neue Einheiten peppen die sehr ähnlichen Missionen auf.
MINUS: Wird ein recht knappes Limit erreicht, können keine weiteren Gebäude oder Truppen gebaut werden.

7. PLATZ

Der Meinungskasten

Zu jedem Spieletest finden Sie die persönliche Meinung des Testers. Hier nennt der Autor seinen Lieblingstruppentyp, seine meistgeschätzte Spielpartei oder auch das wichtigste Gebäude – so können Sie sich besser in ein Spiel hineindenken als mit einer bloßen abstraketen Inhaltsbeschreibung. Wir sagen Ihnen, weshalb wir gerade dieses Spiel gut finden, und was uns daran stört.

Schreiben Sie uns!

Ihre Meinung über dieses Sonderheft interessiert uns sehr: Sind Sie mit dem Konzept sowie dem Inhalt zufrieden, gefällt Ihnen das beiliegende CD-ROM? Was hätten wir besser machen können, welche Themen würden Sie sich in Zukunft wünschen? Schicken Sie Ihre Anregungen und Kommentare bitte an die folgende Adresse:

DMV Verlag
Redaktion PC Player
Stichwort »Strategie-Special«
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen

Wir sind auch per E-Mail erreichbar:
special@pcplayer.mhs.compuserve.com

VERLOSUNG

Als Dankeschön verlosen wir unter allen Einsendungen (also Briefe und E-Mails) folgende Preise:

15 Zippo-Feuerzeuge gibt es von Bomico zu »Die Große Schlacht in den Ardennen«.

◆ ◆ ◆

10 filoFAX-Terminplaner mit Ledereinband stammen von Interplay (»M.A.X.«).

◆ ◆ ◆

50 Westwood-Compliations
25 »C & C«-T-Shirts
25 »C & C«-Audio-CDs
wurden von Virgin gestiftet.

Einsendeschluß für die Verlosung ist der 1.2.1997. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Echtzeit-Strategiespiele

IN DER KÜRZE LIEG



Ob es »C&C 2: Red Alert« ist oder »Warcraft 2«, Echtzeit-Strategiespiele sind hoch im Kurs. Vom Hektik-Strategen werden taktische Meisterleistungen bei erhöhtem Pulsschlag verlangt.

Mit »Combat Leader« wurde das Taktikgenre erstmals um einen wichtigen Faktor bereichert: Statt Truppeneinheiten rundenweise über eine Hexfeldkarte zu ziehen, steuerte man winzige Panzer über ein grünstichiges Schlachtfeld, das aus der Vogelperspektive zu sehen war. Hügel wurden wenig schick als Höhenlinien dargestellt, das sich drehende Rohr eines Panzers war gerade mal drei Pixel groß. Und trotzdem konnte dieser erste Genrevorläufer eingeweihte Strategen begeistern. Sie luden mittels kryptischer Tastaturkommandos Infanteristen aus, verschossen Nebelgranaten und sahen fassungslos mit an, wie im gegnerischen Dauerfeuer aus mickrigen grünen Vehikeln mickrige grüne Wracks wurden. Auch »Populous« und »Command H.Q.« griffen die Neuerung »Zeitdruck« auf. Doch es war »Dune 2«, welches mit seinen spannenden Panzerschlachten bei gleichzeitigem Basisbau die moderne Ära der Echtzeit-Strategie einläutete. Das mittlerweile zum Standardrepertoire gehörende Ressourcen-Sammeln hat hier seinen Ursprung.

Das Geheimnis des Erfolges

Woher kommt der Erfolg der Echtzeit-Strategiespiele? Sie strahlen eine ganz eigene Glaubwürdigkeit aus: Im wirklichen Leben machen Truppen auch nicht genau zehn Schritte nach vorn, um dann minutenlang auf den Zug des Gegners zu warten. Noch viel wichtiger ist die Rasanz, welche durch die Echtzeit ins Spiel kommt. Neben einem guten Plan und der Kenntnis seiner Kampfeinheiten muß der Spieler Flexibilität besitzen und darf auch unter Druck nicht allzuviele Fehlentscheidungen treffen. Das grafisch schön präsentierte Gewusel eines »Command & Conquer« spricht darüber hinaus viel eher Einsteiger an, als trockene Taktikspiele, in die man sich erst einarbeiten muß. Nicht von ungefähr hat eben dieses Programm mehr

Rang	Titel	Präsentation	Szenarios	Gegner-KI	Komfort	Multiplayer	Ausstattung
1.	C&C: Red Alert	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut
2.	Command & Conquer	Sehr gut	Gut	Durchschnitt	Sehr gut	Sehr gut	Durchschnitt
3.	Warcraft 2	Gut	Durchschnitt	Gut	Gut	Gut	Sehr gut
4.	War Wind	Gut	Gut	Durchschnitt	Durchschnitt	Sehr gut	Sehr gut
5.	Z	Gut	Durchschnitt	Sehr gut	Durchschnitt	Gut	Durchschnitt
6.	Gene Wars	Gut	Gut	Gut	Durchschnitt	Gut	Durchschnitt
7.	Dune 2	Durchschnitt	Gut	Durchschnitt	Durchschnitt	nicht v.	Durchschnitt
8.	Populous 2	Durchschnitt	Gut	Gut	Durchschnitt	Schlecht	Durchschnitt
9.	Warcraft 1	Durchschnitt	Durchschnitt	Schlecht	Durchschnitt	Durchschnitt	Durchschnitt
10.	Warhammer	Durchschnitt	Durchschnitt	Schlecht	Durchschnitt	nicht v.	Durchschnitt
11.	Syndicate Wars	Gut	Durchschnitt	Durchschnitt	Gut	Durchschnitt	Durchschnitt
12.	Blood & Magic	Durchschnitt	Gut	Durchschnitt	Durchschnitt	Durchschnitt	Durchschnitt
13.	Battle Bugs	Schlecht	Sehr gut	Gut	Durchschnitt	Schlecht	Durchschnitt
14.	Siege	Schlecht	Durchschnitt	Durchschnitt	Schlecht	nicht v.	Gut
15.	This Means War	Schlecht	Durchschnitt	Gut	Durchschnitt	nicht v.	Durchschnitt

Hier sehen Sie die Rangfolge der 15 besten Echtzeit-Strategiespiele, nach ihrem Spielspaß geordnet. Zusätzlich werden sechs Faktoren in fünf Stufen von »Sehr schlecht« bis »Sehr gut« bewertet: Präsentation schließt Grafik, Sound und Atmosphäre ein. Ein gute Note bei den Szenarios läßt auf liebevoll designte Missionen schließen. Computer-KI gibt die Spielstärke des Computergegners an. Die Komfortwertung richtet sich nach Interface und Spielhilfen wie Laden/Speichern. Die Multiplayer-Note sagt aus, wie gut die Mehrspielerfunktionen sind. Unter dem Stichwort Ausstattung werden Levelanzahl und Editoren beurteilt.

T DIE WÜRZE

DIE MEILENSTEINE

für das Strategiegenre getan, als zehn ehrwürdige, für Außenstehende todlangweilige Konfliktsimulationen im Hexfeldsystem.

Action statt Strategie?

Es gibt Stimmen, die einem »Z« die Genrebezeichnung Strategiespiel schlichtweg aberkennen wollen. »Wo sind denn die Aktionspunkte?«, heißt es da, oder »Wenn sich etwas schnell bewegt, dann ist es ein Actionspiel!« Doch die Zutaten eines Strategieprogramms sind immer noch da, wenn auch in neuem Gewand. So wird die Bewegungsreichweite einer Einheit nicht in »Punkten pro Runde« gemessen, sondern eben in »Pixeln pro Sekunde« – ohne den Spieler mit dieser Detailangabe zu belasten. Gleiches gilt für Feuerradius und Trefferwahrscheinlichkeit. Während ein typisches Taktikspiel einen Treffer durch Abzug von Stärkepunkten anzeigt, sieht man bei Echtzeit-Strategiespielen das Abfeuern der Rakete und ihren Einschlag. Die taktische Tiefe eines »Gene Wars« offenbart sich nicht unbedingt in seitenlangen Befehlsmenüs – die besten Genrevertreter sind die, bei denen man mit minimalem Aufwand Befehle gibt. Spielspaß entsteht aus den oft liebevoll designten Szenarios und den unterschiedlichen Truppentypen. Eine Infanterieeinheit hat eben nicht dieselbe Größe wie ein Panzer, sondern besteht aus kleinen, zappeligen Figuren.

Prädestiniert für Multiplayer

Dazu kommt der Faktor Mensch: Während man bei herkömmlichen Strategiespielen kaum unter Zeitdruck steht und entsprechend wenig Fehler macht, ist es leicht, bei »Warcraft 2« vor lauter Orks den eigentlichen Angriff des Gegners zu übersehen. So versucht man, dem Kontrahenten zuvorzukommen, ihn zu täuschen oder in einen Hinterhalt zu locken. Der richtige Riecher führt ebenso häufig zum Erfolg wie Materialüberlegenheit. Es erstaunt daher nicht, daß Echtzeit-Strategiespiele für Multiplayer-Wettkämpfe prädestiniert sind – nichts macht mehr Spaß, als dem Kollegen aus dem Nachbarbüro genüßlich die mühsam erbaute Basis kaputtzumachen. Außerdem hat der moderne Mensch nicht viel Zeit. Gerade C&C und Konsorten verwöhnen gestreßte Menschen mit der kurzen Partielänge – kaum ein Szenario dauert länger als anderthalb Stunden.

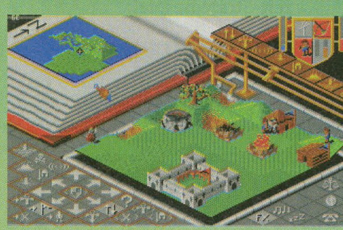
So bewerten wir

In diesem Heft werden alle Strategiespiele unter »Echtzeit-Strategie« aufgeführt, bei denen sämtliche Aktionen beider Seiten gleichzeitig ablaufen und sich der Zeitdruck nicht ausschalten läßt. Am Ende eines Tests finden Sie den Wertungskasten. Die wichtigste Angabe ist die **Plazierung** des Titels: Wir haben die besten 15 Echtzeit-Strategiespiele in einer Rangliste angeordnet. Dabei flossen objektive Bewertungskriterien ebenso ein, wie unser subjektives Urteil. Beachten Sie, daß jedes der vier im Heft vorgestellten Untergenres der Strategiespiele eine eigene Rangliste hat – schließlich läßt sich ein »War Wind« schlecht mit »SimCity 2000« vergleichen.

Zudem bewerten wir sechs Faktoren in fünf Stufen, von »Sehr schlecht« bis »Sehr gut«. Um sich so richtig in das Geschehen hineinzuversetzen, braucht es eine stimmige **Präsentation**, also Grafik, Sound und Drumherum wie Videos. **Szenarios** sind dann »gut«, wenn sie dem Spieler Abwechslung und verschiedene Aufgaben bieten. Die **Computer-KI** zeigt, wie klug der PC agiert. Ein Spiel mit durchschnittlicher KI-Wertung kann trotzdem herausfordernd sein, wenn der Computer über mehr Material verfügt. Mit **Komfort** bewerten wir das Interface, welches möglichst praktisch zu sein hat. Echtzeit-Programme machen vor allem gegen menschliche Spieler Spaß – deshalb ist die **Multiplayer**-Tauglichkeit wichtig: Gibt es verschiedene Duellarten, kann man sich alliieren? Die **Ausstattung** wertet vorhandene Editoren sowie die Szenarioanzahl. Am Ende des Wertungskastens werden dann noch die wichtigsten Plus- und Minuspunkte stichwortartig aufgeführt.



1986: COMBAT LEADER bietet C64-Generälen freie Bewegung der Einheiten, die per Tastaturkommandos und Joystick gesteuert werden. Das Schlachtfeld scrollt nur vertikal, die Ablaufgeschwindigkeit kann zu Beginn eingestellt werden. Sieben vorgefertigte Szenarios sowie zufällige stehen zur Verfügung.



1989: POPULOUS befällt zuerst die Amigas, später auch PCs. Als gar nicht allmächtiger Gott dezimiert man die gegnerische Bevölkerung und hegt die eigene. Die meiste Zeit ebnet man Gelände ein und wirft Berge auf – ein simples Spielprinzip, daß jedoch vor allem zu zweit eine ungeheure Suchtwirkung hat.



1990: COMMAND H.Q. schreckt normale PC-Benutzer mit seiner Krümelgrafik ab, doch Fans wissen die hektische Städteeroberung zu schätzen. Die Kampfeinheiten beider Seiten bewegen sich gleichzeitig und pixelweise über die Landschaft, richtiges Timing und versteckte Angriffe sichern den Erfolg.



1993: DUNE 2 kombiniert den Echtzeit-Faktor mit toller Grafik und spannnender Story. Drei Parteien haben ihre speziellen Stärken und Schwächen. Erstmals sammelt man Rohstoffe ein, um Geld für den Ausbau seiner Basis zu haben. Dabei stören riesige Sandwürmer, die ihr Territorium verteidigen.

Command & Conquer 2: Red Alert

LIEBER ROT ALS TOT?

Ursprünglich sollte es eine bessere Missions-CD werden, dann machte Westwood aus »Alarmstufe Rot« den offiziellen »Command & Conquer«-Nachfolger – und das bislang beste Echtzeit-Strategiespiel.

Im Zweiten Weltkrieg entdecken amerikanische Wissenschaftler das Geheimnis der Zeitreise. Ein ambitionierter Forscher teleportiert sich einige Jahre zurück und gibt dem jungen Adolf Hitler die Hand. Was er mit ihm tut, erwähnt das Intro nicht, doch danach ist Hitler »aus dem Weg«. Auf die Zukunft angesprochen, antwortet der Forscher mit den Worten »Time will tell«. Eben: Die Nationalsozialisten kommen zwar nie an die Macht, doch Stalin nimmt die Rolle Hitlers ein und greift die Westmächte an, mit dem Ziel, bis nach England vorzudringen. Es herrscht »Red Alert« im sprichwörtlichen Sinne: Alarmstufe Rot.



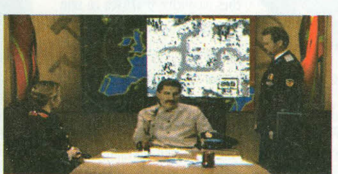
Die VGA-Version sieht dem ersten C&C sehr ähnlich. Die Übersicht ist wesentlich geringer als mit Super VGA, doch spielerische Unterschiede gibt es keine.

Alte Tugenden, neue Stärken

Man mag darüber streiten, ob dieser recht zwanglose Umgang mit Geschichte und Krieg der amerikanischen Firma Westwood gegen mitteleuropäische Moralvorstellungen verstößt. Über eines besteht aber kein Zweifel: Red Alert ist das zur Zeit beste Echtzeit-Strategiespiel. Und das hat mehrere Gründe. Der vielleicht wichtigste ist das hervorragende Design des ganzen Produkts – von der Installationsroutine bis zur Punktewertung wirkt alles aus einem Guß. Dazu kommen eine hervorragende Präsentation mit detaillierter Super-VGA-Grafik, hochwertigen Videosequenzen und stimmungsvoller Musikuntermalung. Die Echtzeit-Taktik ist ebenso einfach zu bedienen wie komplex. Dies liegt an der großen Zahl von Kampfeinheiten, die untereinander bestimmte Vor- und Nachteile haben. Schlußendlich trumpft der Mehrspielermodus auf – kaum ein anderes Computerprogramm erweist sich als derart langfristig motivierend. Das Programmkonzept wurde freilich nicht geändert: Auf einer strategischen Karte wählt man den nächsten Einsatz aus, erfährt per Videoclip seine Aufgabe und führt dann wuselige Pixeltruppen in die Schlacht. Als Allzweckressourcen dienen Gold und Edelsteine, die wie das Tiberium in C&C 1 durch Ernter eingesammelt und in Erzschmelzen zu Credits umgewandelt werden.

Eine wesentliche Neuerung ist das Erkundungssystem: Wie gehabt, decken eigene Einheiten schwarze (also unbekannte) Gebiete auf. Doch mit der Zeit wächst der »Schatten« zurück, und zwar bis zu einer Linie um die eigenen Vorposten herum. Mit anderen Worten: Während Sie beim Gegner immer wieder aufklären müssen, ist das von Ihnen kontrollierte Gebiet ständig sichtbar. Eine echte Verbesserung im Vergleich zum von »Warcraft 2« und »War Wind« verwendeten »Schlachtnebel«, bei dem man theoretisch

Neben Grasland und Eisregionen agiert man im Inneren großer Gebäudekomplexe.



Die Videosequenzen haben viel mehr mit der eigentlichen Mission zu tun als in Teil 1.



◀ Es scheppert wieder auf dem Monitor – Red Alert zieht alle Register.



Im Mehrspielermodus kann man bestimmte Länder übernehmen, sich Nachrichten schreiben und Allianzen schließen.

auch im Hinterland alle paar Meter Wachposten plazieren muß.

Betrachtet man die Kampfeinheiten, so erkennen C&C-Veteranen viele davon wieder. Gerade bei Infanterie und Fahrzeugen haben die Designer der Versuchung widerstanden, zwanghaft neue Einheiten zu erfinden. Teilweise wurden einfach die bestehenden etwas abgeändert. Am Beispiel der Infanterie läßt sich das angewandte Prinzip gut verdeutlichen. Normale Soldaten, Grenadiere, Raketen- und Flammenwerfer-Truppen sind in Red Alert praktisch gleich geblieben. Doch durch den Einsatz von Antipanzer-Minen können sie nun viel besser gegen Fahrzeuge bestehen. Außerdem gibt es mehr Spezialisten. Spione dringen in feindliche Gebäude ein; bei einer Kaserne sieht man so die Truppenproduktion, das Infiltrieren einer Radarzentrale offenbart alle gegnerischen Bewegungen. Diebe können Credits stehlen, Mediziner Verwundete heilen. Der gute, alte Ingenieur ist abermals mit dabei, doch übernimmt er jetzt Gebäude nicht mehr so leicht. Erobern kann er eine Installation nur, wenn deren Hitpoints im roten Bereich sind. Ansonsten beschädigt er sie nur. Als zusätzliche Fähigkeit darf der Engineer eigene Bauten mit einem Schlag wieder auf 100 Prozent bringen, verschwindet aber dabei.

Sowjets und Alliierte – eine ungleiche Paarung

Die Sowjets sind in der Parallelwelt von Red Alert die bösen Aggressoren. Wer angesichts dieses Feindbilds zittert, sei beruhigt: Beiden Seiten kommt genau dieselbe Betonung zu, jede hat ihre eigene Kampagne und vor allem völlig andere Armeen. Die Russen setzen auf dicke Panzer, darunter der Prototyp des gefürchteten Mammoth Tanks. Ihr leichter Panzer ist fast so schnell wie der Jeep der Allianz, aber deutlich stärker. Auf die alliierte Artillerie kontern die Sowjets mit einer fahrbahren Raketenabschußrampe, die gefährlicher und widerstandsfähiger ist. Noch dazu verfügen sie über Flugzeuge: Die Yak-Propellermaschine beharkt mit Vorliebe Infanterie, die MIG macht Panzern zu schaffen. Die Allianz wehrt sich mit Infanterie und Abwehrstellungen. Bunker sind ein tödliches Hindernis für Fußtruppen, vor allem in der getarnten Version. Die meisten der Spezialisten gibt es nur auf Seiten der Allianz, darunter Tanya, eine Scharfschützin mit Sprengköfferchen. Außerdem besitzen die Westmächte die Flottenüberlegenheit, sie dürfen Kanonenboote, Zerstörer und Kreuzer einsetzen. Gerade letztere sind nicht zu verachten: Die großen Pötte haben nicht nur die beste Panzerung und höchste Schußkraft aller regulären Kampfeinheiten, sondern auch die größte Reichweite. Die Sowjets können auf See gerade mal mit U-Booten aufwarten. Kreuzer sind gegen sie machtlos, doch einige Kanonenboote vertreiben die tauchenden Plagegeister recht schnell. Zudem sind die abgefeuerten Torpedos so langsam, daß man oft ausweichen kann.

Wie schon beim Vorgänger sind es die Details, die Red Alert so fesselnd machen. Das animierte Papier wurde leider noch nicht erfunden, so daß Sie



Diesen Konvoi sollen Sie ans andere Ende der Karte durchbringen.



Der V2-Raketenwerfer ist vor allem gegen dichte Truppenansammlungen und stehende Ziele effektiv.



Unser Mammut-Panzer entdeckt die gegnerische Basis. Sofort lösen wir einen Atomschlag aus, der den Panzer ganz und die Erzschmelzerei fast zerstört. Einige Fallschirmspringer und Bomben geben dem rauchenden Gebäude den Rest.



Die Wirkung des Gap Generators können Sie oben rechts in der Übersichtskarte ausmachen: Der dunkle Kreis erscheint beim Gegner völlig schwarz.

sich mit unbewegten Bildschirmfotos zufrieden geben müssen. In Wirklichkeit ist das Schlachtfeld ein einziges Wespennest: Soldaten rennen aufgeregt herum, Fahrzeuge suchen hinter brennenden Bäumen Deckung, Schiffe schwenken ihre Geschütze zum Feuern. Während sich Panzer auf der Stelle drehen, müssen Jeeps Kurven fahren. Wenn das Ziel eines Flugzeugs aus der Schußbahn flieht, zwingt das die angreifende Maschine zu einem weit ausholenden Bogen und neuerlichen Anflug. Man sieht sämtliche Schüsse, ob es nun Kanonenkugeln, Raketen sind oder der von Gewehren aufgewirbelte Staub. Manchen Projektilen kann man noch entkommen, etwa herabsegelnden Bomben oder heranzischenden Raketen. Vielerorts stehen Ölfässer herum, die bei Beschuß explodieren. So können Kettenreaktionen entstehen, welche die halbe gegnerische Basis zerstören. In anderen Fällen darf man die Fässer nicht treffen, um Geiseln nicht zu gefährden. Großflächige Explosionen und qualmende Gebäude machen die Illusion einer von oben betrachteten Sandkastenwelt perfekt.



Der linke Flieger hat Fallschirmjäger abgeladen, der obere wirft Bomben ab. Die kleine Maschine rechts ist ein Spionageflugzeug.



Drei Kanonenboote im Kampf mit einem U-Boot.

Zu den Extrawaffen: Das russische Spionageflugzeug dient der Aufklärung eines kreisrunden Bereichs an beliebiger Stelle der Karte, Fallschirmbomben sind gegen Truppenansammlungen effektiv. Fallschirmjäger sorgen hinter der Front für Aufregung. Der »Eiserne Vorhang« macht eine einzelne Einheit für kurze Zeit unverwundbar, der Atomschlag äschert mehrere Installationen auf einmal ein. Keine Extrawaffe, sondern ein »Spezialgebäude« stellt die Tesla-Spule dar, der Vorläufer des »Obelisken des Lichts«. Die Alliierten erfahren per Sonar alle zehn Minuten die Positionen sämtlicher russischer U-Boote. Der GPS-Satellit deckt bei Fertigstellung die gesamte Karte auf. Besonders witzig ist die Chronosphere. Mit ihr dürfen Sie ein beliebiges Schiff oder Vehikel (jedoch keines, das Infanteristen befördert) teleportieren. Dabei kann ein sogenannter »Chronoshift« entstehen, der alles in seiner Nähe zerstört. Per Gap Generator macht man einen Teil der eigenen Basis für den Gegner unsichtbar. Dieses Gerät gibt es im Multiplayer-Modus auch in einer mobilen Version. Hinter der Bewaffnung steckt ein komplexes System: Jede Einheit trägt bis zu zwei vorgegebene Waffen mit spezifischer Feuerfrequenz, Reichweite und Stärke. Jeder Waffe ist außerdem ein bestimmter »Schadenstyp« zugeordnet, der das Ergebnis modifiziert. So wird beispielsweise zwischen Gewehrkugeln, Feuer und panzerbrechender Munition unterschieden. Für jeden Schadenstyp ist festgelegt, um wieviel Prozent die Wirkung pro Pixel Entfernung vom Einschlagspunkt abnimmt. Außerdem richtet jeder Typ gegen Infanterie, leichte und schwere Panzerung sowie Gebäude oder Mauern unterschiedlich viel Schaden an.

Ausgefeilte Missionen

Red Alert wartet mit komplexen Missionen auf, ein Beispiel: In der fünften Alliierten-Mission muß zunächst ein Spion in eine Waffenfabrik eindringen, um einen Truck zu stehlen. Während Spione für den Gegner eigentlich nicht zu erkennen sind (sie sehen für ihn aus wie Soldaten der eigenen Seite), lassen sich Wachhunde weniger leicht täuschen. Also sollte man den patrouillierenden Wachen nebst Vierbeinern ausweichen. Danach fährt man durch die gesamte Basis und befreit Tanya. Diese muß nun alle Luftabwehrgeschütze beseitigen, damit ein Transportheli landen kann. Ist sie in Sicherheit, rückt die eigentliche Hauptstreitmacht an. Doch nach der Landung am nordwestlichen Kartenende gilt es zunächst, eine vorgelagerte Feindstellung vorsichtig auseinanderzunehmen. »Vorsichtig« deswegen, weil drei wichtige Gebäude übrigbleiben und von den mitgebrachten Engineers erobert werden sollten. Dann kann man sich langsam an die Zerschlagung der Hauptbasis zu machen, wobei es Wunder wirkt, von einer bestimmten Stelle aus per Artillerie ein Kraftwerk zu zerstören. Dann nämlich fehlt den gegnerischen Verteidigungsanlagen Energie, und sie können nicht feuern.



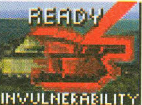






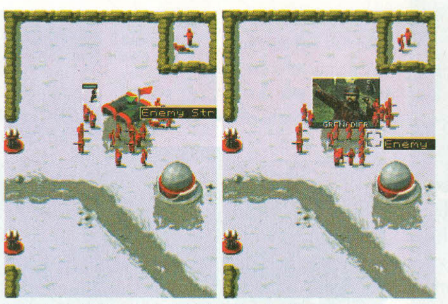






Hier sehen Sie die Icons von sieben der neun Spezialwaffen. Von links nach rechts: Teleport, Atomrakete, Aufklärungssatellit, Spionageflugzeug, Fallschirmjäger, Fallschirmbomben und Unverwundbarkeit.

Andere Missionen umfassen das Eskortieren von Konvois, Brükkensprengungen, das Freikämpfen einer Straße oder auch das Abschalten des Kühlsystems eines Atomkraftwerks. In solchen Innenraum-Missionen verfügt man nur über einige Infanteristen und muß sich für jeden genau überlegen, was er machen soll. Andere Gags sind das Weiterspielen auf einer Karte, die bereits zwei Szenarios vorher als Schlachtfeld diente: Alle damals gebauten Gebäude und Einheiten sind noch vorhanden! Auf der strategischen Karte kann man manchmal zwischen verschiedenen Schauplätzen wählen, es ändern sich aber nur Karte und Anfangstruppen, nicht die Mission.



Ein Spion in Aktion: Nach der Infiltration der Kaserne erfährt man, welcher Truppentyp rekrutiert wird.


Auf der Weltkarte wählen Sie das nächste Eroberungsziel aus.


Nach jedem Sieg und jeder Niederlage gibt es eine passende Animation.

Aggressiver Computergegner

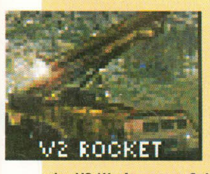
Der Computer spielt sehr aggressiv und greift Sie ständig an. Viele seiner Aktionen sind aber fest vorgegeben. In der Regel erhält er alle paar Minuten eine bestimmte »Packung« von Truppen, die er meist an dieselbe Stelle schickt. Nach der ersten Überraschung ist man gewarnt und kann auf die Attacken reagieren. Durch bestimmte Aktionen oder Erreichen festgelegter Stellen läßt der Computer von der einen Angriffsroutine ab und startet die nächste. Trotzdem zeigt die KI auch eigenes Verhalten, so versucht sie immer, Fernkampfeinheiten mit schnellen Nahkämpfern auszuschalten, oder Ihren Bauhof zu zerstören. Insgesamt ist das Spiel fordernder geworden, doch dank mehrerer Schwierigkeitsstufen kommen auch Einsteiger zurecht.

Im Multiplayer-Modus werden rund 20 Karten mitgeliefert, auf denen man auch allein gegen einige Computergegner spielen darf. Insgesamt können acht Parteien mitmachen, die Startpositionen sind vorgegeben. Zuschaltbare Optionen sind die aus Teil 1 bekannte »Flaggenjagd« sowie Kisten mit rund 16 Zufallsereignissen, darunter »Geldgeschenk«, »Komplettreparatur der Basis«, »größere Feuerkraft« und »Unsichtbarkeit«. Pro beteiligter Partei gibt es eine Kiste, mindestens aber drei. Je nach dem Land, das man übernimmt (Deutschland, England, Frankreich, Rußland, Ukraine) hat man bestimmte Vor- und Nachteile, etwa bei Feuerkraft, Panzerung und Produktionszeiten. Man darf auch per Interntet spielen – für Mitteleuropäer ein teures Vergnügen.

In der Packung liegen zwei CDs, auf denen sich jeweils zwei Versionen des Programms befinden, eine für MS-DOS, und eine für Windows 95. Nur letztere bietet Super-VGA-Auflösung, was aufgrund der größeren Übersicht die Spielbarkeit erhöht. Die Bedienelemente wirken zudem etwas edler. Mit dem beigefügten Editor erstellt man eigene Karten, aber keine vollständigen Szenarien.

JÖRG LANGER

Trotz aller Spezialtruppen gefallen mir die V2-Raketen auf Selbstfahrlafetten am besten. Dabei haben sie auf den ersten Blick nur Nachteile: Sie feuern ungenau und laden extrem langsam nach. Doch was ist das gegen die Freude, den Weg von sechs Raketen bis zum pyrotechnisch hochwertigen Einschlag zu verfolgen? Ein halbes Dutzend der Werfer kostet nicht die Welt, mit 600 Credits pro Stück ist man dabei. Oft versperre ich eine Engstelle per Zementmauer, oder bilde eine Abwehrkette aus schweren Panzern, so daß der Gegner aufgehalten und von den Raketen getroffen wird. Besonders geeignet ist der V2-Werfer gegen Gebäude und Infanterie. Und wenn mal wieder ein Kreuzer meine Basis beschießt, finde ich meistens eine Stelle, von der aus die Raketenwerfer zurückschlagen können.



Soviel wie zur V2-Rakete könnte man über jede Kampfeinheit schreiben. Diese Vielseitigkeit ist die große Stärke von Red Alert. Sicher, Teil 2 hat nicht denselben Qualitätssprung vollzogen wie seinerzeit C&C im Vergleich zu Dune 2. Doch an der vorbildlichen Zugänglichkeit (tolle Präsentation, sehr gutes Interface) konnte man sowieso wenig verbessern. Die Computergegner agieren gefährlicher, wenn auch nicht wesentlich intelligenter: Viele ihrer Aktionen sind fest vorgegeben. Die verflixten Ernter sind zwar schlauer geworden, unternehmen aber immer noch Wanderausflüge zur feindlichen Basis. Die rund 40 komplexen Missionen machen das aber mehr als wett. Vor allem anderen erweist sich Red Alert als geniales Multiplayer-Spiel, das auf Monate hinaus immer neue Taktiken und Gegenstrategien ermöglicht.

COMMAND & CONQUER 2: RED ALERT

Hersteller: Westwood | Hardware: Pentium, 16 MByte RAM
Betriebssystem: Windows 95 & MS-DOS | Sprache: Englisch; viel Text
Anzahl der Spieler: Einer bis Zwei (per Modem), bis Vier (per Netzwerk)

Präsentation: Sehr gut	Gegner-KI: Gut	Multiplayer: Sehr gut
Szenarios: Sehr gut	Komfort: Sehr gut	Ausstattung: Gut

AUF EINEN BLICK

PLUS: Vielfältige, gut ausbalancierte Truppentypen; geniale Steuerung; enge Verknüpfung zwischen Videos & Missionen.
MINUS: Die KI bekommt alle 5 Minuten vorgefertigte Trupps geschenkt, die an den immer selben Stellen angreifen.

1. PLATZ

TIBERIUM FÜRS VOLK

Seit Ende 1995 sind Strategiespiele so populär wie nie zuvor. Zu einem nicht geringen Teil ist dies »Command & Conquer« zu verdanken, Westwoods actiongeladenem Taktikfeuerwerk.



Den größten Spaß macht das furiose Echtzeitspiel in Duellen mit menschlichen Gegnern.

Am Anfang stand der Informationsdiebstahl im eigenen Hause: Westwood bediente sich für »Command & Conquer« hemmungslos beim Vorgänger »Dune 2«. Folglich muß man abermals das zu Beginn unbekannte Schlachtfeld erforschen, und auch die Ernter fahren wieder herum, dieses Mal auf der Suche nach Tiberium. So wird eine seltsame Pflanze genannt, die selbst kleinste Spuren von Edelmetallen aufsaugt und in Kristallen speichert. Letztere werden von zwei Machtblöcken heiß begehrt, die sich spinnefeind sind. Die Global Defense Initiative möchte für Ordnung sorgen, die Bruderschaft von NOD ist in erster Linie auf Reichtum aus.

Zwei Welten prallen aufeinander

Szenarios und Kampfeinheiten der beiden Parteien sind sehr unterschiedlich. So führt die GDI eine konventionelle, auf Panzern basierende Armee ins Feld, während NOD mit flinken Einheiten auf Überfalltaktiken spezialisiert ist. Nur die Bruderschaft verfügt über Lastertürme und Stealth Tanks, GDI kontert mit Raketenhelikoptern und Superpanzern. Übrigens: Wer in der Datei CONQUER.INI den Wert SIDE auf 4 setzt, darf im Multiplayer-Modus auf beide Arsenale zugreifen.

Die in Afrika spielenden Missionen der Bruderschaft sind allesamt recht militant, es müssen Dörfer »bestraft« oder Wissenschaftler getötet werden. Die gelben GDI-Streitkräfte fungieren als die Guten, sie retten Zivilisten oder verteidigen Basen. Viele Szenarios beginnt man mit dem Gründen eines Hauptquartiers per mobiler Konstruktionseinheit. In der Folge werden Kraftwerke, Kasernen und Radarstationen errichtet, Mauern aufgetürmt und Kanonen plaziert. Oft kann man in Ruhe eine nette Festung errichten und dann Stück für Stück dem Gegner auf den Pelz rücken. Der Computer führt zwar stellenweise Großangriffe durch, doch meistens nach vorhersagbaren Mustern. Geübte Spieler haben den PC-General ohne weiteres im Griff, selbst dann, wenn sie einen Logikbug (der Computer zerstört mitten im Gelände keine Sandsäcke) nicht ausnutzen.



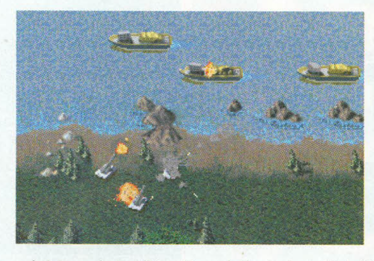
Das vordere Flugzeug hat gerade den NOD-Truppen Verstärkungen gebracht, das zweite ist ein GDI-Bomber.



Von einem Bergkamm aus beschießen Raketenwerfer und Mammut-Tanks die feindliche Basis.

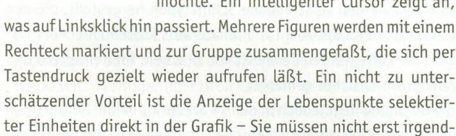
Pixellook und Grafikpracht

Manche Leute werfen C&C die »pixelige« VGA-Spielgrafik vor, andere finden gerade daran großen Gefallen. Denn auch wenn die Größenverhältnisse nicht realistisch sind, so ist ein Panzer zumindest größer als ein Infanterist, und kleiner als eine Raffinerie. Das scheint Ihnen keiner besonderen Erwähnung Wert zu



In manchen Szenarios wird man von GDI-Schiffen unterstützt.

sein? Dann betrachten Sie mal die riesigen Einheiten von »Warcraft 2« oder »Z«. Viele Details erfreuen das Auge: Wenn Ihre Leute nichts zu tun haben, machen sie Liegestützen oder werfen die Zigarette weg. Die aufwendigen Zwischensequenzen mit gefilmten Schauspielern brauchen sich auch nach über einem Jahr nicht zu verstecken. Allerdings haben aufgrund von Designänderungen nach Abschluß der Dreharbeiten einige Szenen nicht viel mit der tatsächlichen Mission zu tun.



Ein Einzelkämpfer kurz nach der Landung.

Die Bedienung von C&C wird bislang allein vom Nachfolger »Red Alert« übertroffen – man muß nur dann auf Icons klicken, wenn man Gebäude oder Kampfeinheiten bauen möchte. Ein intelligenter Cursor zeigt an, was auf Linksklick hin passiert. Mehrere Figuren werden mit einem Rechteck markiert und zur Gruppe zusammengefaßt, die sich per Tastendruck gezielt wieder aufrufen läßt. Ein nicht zu unterschätzender Vorteil ist die Anzeige der Lebenspunkte selektierter Einheiten direkt in der Grafik – Sie müssen nicht erst irgendwo am Bildschirmrand suchen. Wer sich beim Basisbau verplant hat oder unter akutem Tiberiummangel leidet, darf Anlagen auch wieder verschrotten; zudem erhält man so einige Bonus-Infanteristen.

Erst im Mehrspielermodus aber zeigt sich, wie gut C&C designt ist: Praktisch jede Kampfeinheit hat bestimmte Stärken und Schwächen, für fast jede Taktik gibt es ein probates Gegenmittel. Jedoch werden die Startpositionen sehr zufällig verteilt, was zu Beginn einige Neustarts erforderlich machen kann (»Wie, du bist nur eine Bildschirmbreite entfernt?«). Trotzdem ist C&C eines der besten Multiplayer-Programme überhaupt, zumal man selten länger als zwei Stunden an einer Schlacht spielt. Für Profis interessant ist die Zusatz-CD »Der Ausnahmezustand« mit 15 besonders schweren Solomissionen, 10 Mehrspielerkarten und fünf Bonusszenarios.







In den Zwischensequenzen agieren die Darsteller vor Computergrafiken.

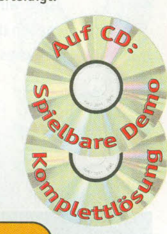
JÖRG LANGER

Den Mammut-Panzer von GDI schätze ich von alle Truppentypen am meisten. Natürlich, die Dinger kosten eine Menge, sind erst nach Bau einer Werkstatt zugänglich und dann auch noch furchtbar langsam. Doch wo ein Mammut hinschießt, wächst kein Tiberium mehr. Praktisch ist auch die eingebaute Luftabwehr, an der es der GDI ansonsten mangelt. NOD-Hubschrauber haben gegen die Riesen keine Chancen, Orca-Helis müssen sich zumindest vorsehen. Beschädigte Mammuts reparieren sich mit der Zeit selbst, was ihre Überlebenschancen erhöht. Und dennoch stellen sie keine perfekte Waffe dar. Geraten sie etwa in eine Verteidigungsstellung aus Raketenwerfern und Geschütztürmen, ist es in der Regel aus: Während sich die Panzer ein Ziel nach dem anderen vornehmen, schlägt ihnen aus allen Richtungen geballtes Abwehrfeuer entgegen.

Es sind die vielseitigen Wechselwirkungen, die mir an C&C so gefallen: Orcas knacken Panzer, können aber gegen Raketen-Infanterie nichts ausrichten. Letztere macht auch NOD-Bikes schwer zu schaffen, sieht aber gegen die billigsten Nahkämpfer kein Licht. Sündteure Einzelkämpfer werden einfach vom nächsten Ernter überfahren, übermächtige Lasertürme durch Zerstören einiger Kraftwerke ausgeschaltet. Das mittlerweile antiquierte Aufklärungssystem (einmal entdeckt, immer entdeckt) tut seinen Dienst: Ich finde es ganz angenehm, wenn ich nach der Startphase gegnerische Angriffe frühzeitig erkennen kann. Da die Familienpackung Spielwitz von tollen Sounds, packender Musik und netter Grafik begleitet wird, darf man C&C schon heute als Klassiker bezeichnen.



Diese Furt wird von Infanteristen und Jeeps verteidigt.



COMMAND & CONQUER

Hersteller:	Westwood	Hardware:	DX2/100, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch; gut übersetzt

Anzahl der Spieler: Einer bis Zwei (per Nullmodem), bis Vier (per Netzwerk)

Präsentation:	Sehr gut	Gegner-KI:	Durchschnitt	Multiplayer:	Sehr gut
Szenarios:	Gut	Komfort:	Sehr gut	Ausstattung:	Durchschnitt

AUF EINEN BLICK

PLUS: Differenzierte Truppentypen und Taktiken; abwechslungsreiche Kampagnen; tolle Atmosphäre.

MINUS: Ernter verhalten sich dämlich, fahren an schießenden Gegnern vorbei und blockieren sich gegenseitig.

2. PLATZ

Warcraft 2: Tides of Darkness

DUNKLE FLUTEN, LICHTE HELDEN

Innovative Echtzeit-Taktik: Die »Tides of Darkness« boten erstmals Luft- und Seekämpfe.

Zum Jahreswechsel 1995/96 führte die Konkurrenz zweier Programme zu folgender Streitfrage unter den Strategiefans: Ist »Warcraft 2« besser als das zuvor erschienene »Command & Conquer«? Nach den Verkaufszahlen in Deutschland zu urteilen, nicht. Und auch wir siedeln Warcraft 2 hinter Red Alert und C&C auf Platz 3 an. Dort schwenken Orks und Menschen stolz die Bronzemedaille: Vor den anderen Konkurrenztiteln hat das Blizzard-Programm einen Vorsprung, auch wenn ihm SSIs »War Wind« dicht auf den Fersen ist.



Seeschlachten und Luftattacken

Warcraft 2 macht da weiter, wo die siegreichen Orks im Vorgänger aufgehört haben. Die Menschen sind übers Meer zu den verbündeten Elfen und Zwergen zurückgewichen, die Grünhäuter folgen alsbald mit einer riesigen Flotte. Mit dem Element »Wasser« wurden viele neue Aspekte ins Spiel eingebaut. So gibt es neben den bekannten Ressourcen Gold und Holz das kostbare Öl, welches mittels Bohrplattformen und Tankern gefördert wird.

◀ Hier tobt eine Seeschlacht mit U-Booten, Kreuzern und großen Schlachtpötten.

In Häfen werden verschiedene Schiffstypen hergestellt, die den erbitternden Kampf vom Land hinaus aufs küstennahe Meer tragen. Die Lüfte werden derweilst von Drachen, Greifenreitern und Aufklärern unsicher gemacht.

Die Betonung liegt jedoch in den 14 Szenarios beider Seiten (man darf sowohl Orks als auch Menschen übernehmen) auf der Errichtung einer starken Basis. Dabei helfen fleißige Arbeiter, die Holz fällen, Minen leeren oder Hütten in die Höhe ziehen. Gebäude können Sie überall dort bauen, wo es das Terrain zuläßt und einer Ihrer Arbeiter hinkommt – es ist also nicht notwendig, wie beim ersten Teil die Häuser durch Wege zu verbinden. Von Bauerngehöften, welche die maximale Einheitenzahl bestimmen, reicht die Auswahl über Schmieden und Erfinderwerkstätten bis hin zu Magiertürmen und Greifenhorsten. Die eigene Burg läßt sich zweimal aufwerten, wodurch die besseren Gebäude zugänglich werden. Alle Häuser darf man angreifen und auch reparieren; ein sogenanntes »Demolierteam« sprengt sich kurzerhand zusammen mit dem benachbarten Bauwerk oder Berg in die Luft.



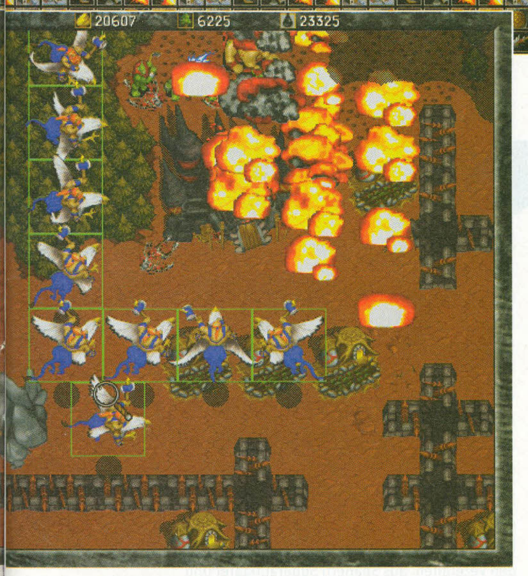
Ein Todesritter ▶ beharkt die Menschen mit einem Flächen-Zauberspruch.



◀ Eine Szene aus dem »Dunklen Portal«: Unsere Helden verteidigen den westlichen Zugang zur Festung.

Schlachtnebel statt freier Sicht

Eine interessante Eigenheit von Warcraft 2 ist der Schlachtnebel: Die anfänglich schwarze Karte wird durch Ihre Truppen nach und nach aufgeklärt. Doch nur das Terrain bleibt dauerhaft sichtbar,



Unsere Greifenreiter zerstören die gegnerische Festung mit ihren beeindruckenden Flammenbällen.

der Rest wird bald von einem grauen Schleier überdeckt. Gegner erkennen Sie nur in Reichweite Ihrer Mannen, deren Sichtradius unterschiedlich groß ist. Durch dieses Prinzip wird man zu ständigen Aufklärungsvorstößen und vorgeschobenen Wachposten gezwungen, oder aber zum Abschotten von Engpässen.

Beide Seiten verfügen über zwölf Kampfeinheiten; allerdings unterscheiden sich die Orks bis auf die grafische Darstellung kaum von den Menschentruppen. Eine Ausnahme stellen die beiden Magier jeder Partei dar, deren Spruchrepertoires sehr abwechslungsreich sind. Die Menschenzauberer heilen, rufen Hagelstürme herbei oder bannen Untote, die Orks legen magische Minen und machen aus verwesenden Gefallenen willige Skelettkrieger. Vier Einheiten lassen sich dauerhaft upgraden, so werden aus Rittern Paladine und aus Bogenschützen Waldläufer. Bis zu neun Kampfeinheiten können zu einer Gruppe zusammengefaßt und gemeinsam befehligt werden.



◀ In dieser Eislandschaft gilt es, einige Gefangene sicher zur weit entfernten Basis zu bringen.



Mit dem komfortablen Editor (benötigt Windows) erstellt man eigene Szenarien – alleiniges Ziel ist aber immer das Ausschalten aller Gegner.

JÖRG LANGER

Mir sind die Drachen am liebsten, weil sie fliegen, kräftig brüllen, nett aussehen und enormen Schaden anrichten. Aber eigentlich sind sie ihren Widerparts auf menschlicher Seite, den Greifenreitern, unterlegen: Letztere können nämlich immer wieder von den zu Paladinen aufgerüsteten Rittern geheilt werden. Ein kaum zu schlagender Vorteil, den die Tote erweckenden Nekromanten der Orks kaum wettmachen können. Trotzdem: Solange man sich mit den Drachen von Bogenschützen und Wachtürmen fernhält, hat man lange Freude an ihnen und kann hinter den gegnerischen Linien herrlich aufräumen. Besonders befriedigend ist es, einen einzigen Drachen für kurze Zeit über einer abgelegenen Goldmine des Gegners kreisen zu lassen – innerhalb kurzer Zeit sind alle Arbeiter in der Umgebung weggeputzt.

Warcraft 2 hat Command & Conquer den Karteneditor, viele Zusatzmissionen sowie den Fog of War voraus. Letzteren finde ich aber eher störend, da man gerade zu Beginn einer Partie Angriffe auf die eigene Basis nicht rechtzeitig erkennt. In Mehrspielerpartien hingegen eröffnen sich dadurch interessante Taktiken, doch sollte man sich vorher auf einige Minuten Frieden einigen. Besonders löblich ist auch, daß man pro CD drei Spieler mitmachen lassen kann – zumal auch das erfreulich gute Add-on als weitere CD zählt.

Vorbildliche Luxusausstattung

Neben den Kampagnenschlachten liegen zahlreiche Zusatzszenarios sowie ein Editor bei, mit dem sich eigene erstellen lassen. Die Kartengrößen schwanken zwischen 32 x 32 Feldern und beachtlichen 128 x 128, differenzierte Missionsziele gibt es bei Eigenbaulevels nicht. Allerdings lassen sich gezielt Szenarien für Mehrspielerpartien mit bis zu acht Teilnehmern basteln – inklusive Anfangstruppen und vorgegebenen Hauptquartieren. Mit dem Editor können Sie alle Einheitenwerte und Kosten ändern – wie wäre es mit einem schier unsterblichen Superarbeiter?

Die Add-on-CD »Beyond the Dark Portal« enthält ein neues Grafikset und zwei weitere Kampagnen, die interessanter und schwieriger sind, als die des Originals. Das liegt vor allem an der stärkeren Betonung der Magie und speziellen Helden, die zwar sehr kampfkräftig sind, aber nicht sterben dürfen.

Auf CD: Spielbare Demo, Szenarios, Komplettlösung

WARCRAFT 2: TIDES OF DARKNESS

Hersteller:	Blizzard	Hardware:	DX4/100, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 3.1	Sprache:	Deutsch; gut übersetzt
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (per Nullmodem), bis Acht (per Netzwerk)		

Präsentation:	Gut	Gegner-KI:	Gut	Multiplayer:	Gut
Szenarios:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Ausstattung:	Sehr gut

AUF EINEN BLICK

PLUS: Vielfältige Zaubersprüche; Upgraden von Truppen und Gebäuden; umfangreicher Editor.

MINUS: Kein Speichern von Gruppen; kein Abreißen von Gebäuden; Sichtradien der Einheiten zu klein.

3. PLATZ

Unsere Basis wird von ▶ Obblinox-Kriegern angegriffen.

WENN DER WIND WEHT

SSI scheute sich nicht, viele Elemente aus »Warcraft 2« sowie »Command & Conquer« ins eigene Spiel zu übernehmen. Die resultierende Mischung ist ein Schmankerl für Echtzeit-Experten.

Wenn die Firma mit der größten Taktikspielerfahrung ein Echtzeit-Spiel produziert, darf man einiges erwarten. »War Wind« ist in mancher Beziehung komplexer als etwa »Warcraft 2«, von dem es einige Ideen ausgeborgt hat. Vier Rassen kämpfen um ein Land, das sich aus Elementen der Fantasy und Science-fiction zusammensetzt. Jedes Volk kämpft sich durch eine Kampagne mit sieben Missionen, eigenen Truppentypen und Zaubersprüchen.

Klasse statt Masse

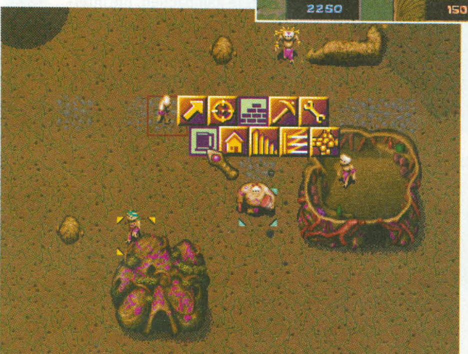
War Wind betont einzelne Figuren statt Armeemassen. Die Rassen sind in Söldner, Helden und Arbeiter aufgeteilt. Letztere lassen sich zu Architekten, Spähern, Kämpfern und Zauberern ausbilden, indem man sie in einem Gebäude trainieren läßt. Das »in« ist wörtlich zu verstehen: Die Einheiten laufen tatsächlich hinein, das Dach wird weggeblendet. Nach der Zerstörung eines Hauses haben die Arbeiter eine Minute Zeit, es zu verbilligten Kosten neu zu bauen. Auf diese Weise kann man gegnerische Bauten übernehmen. Neue Truppen wirbt man im Gasthaus an, anstatt sie (wie sonst üblich) einfach aus dem Nichts zu erschaffen.

Arbeiter sorgen durch Holzhacken, Kristallabbau und Einsammeln von Überbleibseln aus Kämpfen für Kapital. Außerdem errichten sie sechs verschiedene Gebäude sowie Straßen, Zäune und Brücken. Ein ausgebildeter Arbeiter läßt sich nochmals befördern. Aus Soldaten werden Veteranen, aus Spähern Superaufklärer und aus Azubi-Zauberern mächtige Magier. Um etwa einen »Henker« (der Standardsoldat der Tha' Roon) zum »Zerstörer« zu machen, muß der neue Truppentyp nicht nur erforscht worden sein. Es ist ferner nötig, daß sich für jeden Zerstörer drei Henker im Spiel befinden. Wenn Sie also vier Veteranen haben wollen, werden zwölf Henker benötigt. Für jeweils drei bis fünf Einheiten (von der Rasse abhängig) ist ein neuer Schlafsaal nötig.

Es existieren fünf Bio-Upgrades, die erforscht und dann jeder Einheit einzeln verpaßt werden können. Neben der Panzerung dürfen Stärke, Schnelligkeit, Sichtweite und »Versteck-Faktor« erhöht werden. Letzterer bestimmt, wie gegnerische Einheiten die Ihrigen wahrnehmen: ganz normal, als Schemen, als Trupp der eigenen Seite oder gar nicht. In vielen Szenarios liegen Extrawaffen herum. Jede Einheit kann ein oder zwei Gegenstände mitnehmen, dazu gehören auch Ressourcen, die in der Basis zu Geld umgewandelt werden.



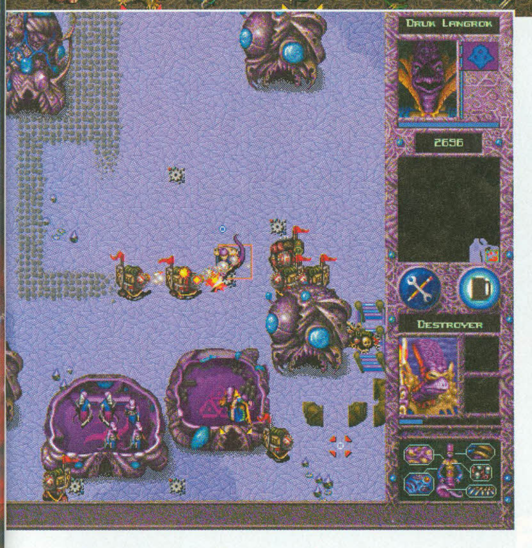
Jedes Volk hat nicht nur andere Truppentypen, sondern auch eine Rahmenfarbe und sogar einen speziellen Zeichensatz.



Beim Anwählen einer Figur per Rechtsklick erscheinen diverse Bedienungs-Icons, im Bild etwa die Bau-Optionen.



Unser Eaggra-Clanchef besteigt mit drei »Mann« Eskorte eine Barke.



In diesem Menü stellen Sie sich Ihre Leibgarde zusammen.

Leibgarde aus acht Kriegern

Zwischen den Missionen einer Kampagne haben Sie die Chance, bis zu acht Einheiten in Ihre Kernarmee zu stecken. Diese Leibgardisten sowie Ihr Alter Ego übernehmen eingesammelte Extrawaffen, Beförderungen und Körper-Upgrades in die nächste Mission. Ansonsten sind die Einsätze linear aufgebaut aber durchaus abwechslungsreich. In einer Mission muß man beispielsweise ein Dorf verteidigen, was sehr viel leichter fällt, wenn man den in dieser Gegend herumstiefelnden Helden findet. Letztere haben besonders gute Kampffähigkeiten, sind magisch sehr begabt oder erhöhen Ihren Einfluß. Dieser bewegt sich zwischen 0 und 5000 Punkten; er erlaubt bestimmte Aktionen wie Forschen oder den halbminütigen, oftmals missionsentscheidenden Schlachtgesang. Jede Rasse kann unter sechs Gebäuden und zehn Kampfeinheiten wählen. Zwar sagen etwa die Eaggra »Wassertränke« zu einem Gasthaus und die Obblinox »Methalle«, aber die Funktion bleibt dieselbe – man wirbt darin Einheiten an. Verschiedene Konstruktionen sehen bei jedem Volk gleich aus: Barken, Trucks und Kreuzer dienen zum Bewegen von vier Einheiten und können auch kämpfen. Mit zwei Flugmaschinen erkundet man die gegnerische Stellung oder führt Angriffe durch. Elf Monsterarten treiben sich in den Szenarios herum, etwa der garstige »Rubble Fiend«, der sich als Mauer tarnt. »Snipethorns« sehen aus wie Promenadenmischungen mit Blasrohr-Schnauze und »Slinck Weeds« wie eine Kreuzung aus Weihnachtsbaum und Panther. Mit manchen Zaubersprüchen kann man Einfluß über die Tierchen gewinnen.

Per beiliegendem Editor basteln Sie sich eigene Karten und Missionen, die Sie dann auch per Multiplayer-Modus mit bis zu sieben Mitspielern (davon maximal zwei Computergegner) bestreiten können. Dabei gibt es verschiedene Einsatztypen, etwa Kriege zwischen Allianzen. Mal muß man Geiseln befreien, mal eine halbe Stunde ausharren. Dann wieder gilt es, einen bestimmten Punkt zu erreichen oder den gegnerischen Anführer zu töten.







Kurze, aber prächtige Animationen lockern das Geschehen auf.

JÖRG LANGER

Meine Lieblingstruppen sind die Jump Troops der Tha' Roon. Kampfkraft und Geschwindigkeit sind beeindruckend, auch Treffer können sie einigermaßen einstecken. Doch der Hauptvorteil ist die begrenzte Flugfähigkeit: Wo andere Truppen Brücken oder Schiffe brauchen oder um einen Berg herumlaufen müssen, schweben die Jump Troops einfach drüber. Schade, daß ich die Springteufel nicht in die nächste Mission übernehmen darf – sie zählen nach ihrer Konvertierung vom Assassinen als Kriegsmaschine. Zweiter Nachteil ist, daß man den Flugbefehl immer nur einer Figur geben kann – das macht das Steuern von Jump-Gruppen ziemlich nervig.

Im Vergleich zu Warcraft bietet War Wind das intelligentere Spiel und komplexere Regeln – und macht trotzdem ein kleines bißchen weniger Spaß. Vor allem Einsteiger werden sich mit dem komplizierten Upgraden und dem nicht ganz einfachen Interface schwer tun – trotz Wegpunkten und automatischem Aufsuchen von Trainingsstätten. Mich stört ein wenig, daß man absichtlich Missionen verzögern und sich dadurch zu Tode upgraden kann – anders wäre es spannender. Doch ähnlich wie Z hebt sich das SSI-Programm wohltuend vom üblichen Echtzeit-Allerlei ab, Profis werden es vor allem aufgrund des gelungenen Mehrspielermodus lieben.

WAR WIND

Hersteller:	SSI	Hardware:	DX4/100, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch; viel Text
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (per Modem), bis Acht (per Netzwerk)		

Präsentation:	Gut	Gegner-KI:	Durchschnitt	Multiplayer:	Sehr gut
Szenarios:	Gut	Komfort:	Durchschnitt	Ausstattung:	Sehr gut

AUF EINEN BLICK

PLUS: Upgrades und Extrawaffen; Online-Hilfe; Multiplayer-Optionen; Formationen und Wegpunkte möglich.

MINUS: Kriegsgeräte zu effektiv; Truppen laufen gerne durch Elektrozäune; langwieriges Forschen.

4. PLATZ

»Z«

ZUKUNFTSZANK



Noch genau 33 Sekunden benötigt die Fabrik bis zur Fertigstellung neuer Roboter, doch die Sektorenflagge (unten rechts) ist hart umkämpft.

Die Bitmap Brothers statteten ihre Echtzeit-Variante mit neuen Ideen, großen Explosionen und viel Hektik aus.

Es braucht keine lange Story, um ein spannendes Strategiespiel zu produzieren: Bei »Z« balgen sich zwei Robotarmeen um zukünftige Schlachtfelder, das war es. Verdecktes Spielfeld, Basenbau, Ressourcen-Sammeln? Keine Spur – die Bitmap Brothers verkürzten ihr Echtzeit-Spektakel auf das ihrer Meinung nach Wesentliche.

Jedes Schlachtfeld besteht aus Sektoren, um deren Kontrolle sich alles dreht. Wer die Sektor-Flagge berührt, erobert damit das ganze Areal und die darin befindlichen Gebäude. Radarstationen zeigen genaue Infos über Feindtruppen an, Werkstätten reparieren angeschlagene Fahrzeuge. In Infanterie- und Vehikel-Fabriken werden neue Kampfeinheiten hergestellt; umso besser die Einheit, desto länger die Bauzeit. Außerdem verringert sich die Produktionszeit in allen Fabriken mit zunehmender Zahl an kontrollierten Sektoren. Verliert man zwei Sekunden vor Fertigstellung eines Panzers die Fabrik, so erhält ihn der Gegner. 17 Kampfeinheiten stehen zur Verfügung, von denen sechs Robotertypen als Piloten für die restlichen dienen. Ein Schützenpanzer feuert dabei nicht mit eigenen, sondern den Waffen seiner Besatzung.



Gute Künstliche Intelligenz

Der Computergegner spielt überraschend stark und nutzt Fehler gnadenlos aus. Unfair ist jedoch seine prinzipiell bessere Ausgangsstellung; da das Spiel Ausbreitung und Aggressivität belohnt, muß man ihn von Beginn an mit unterlegenen Mitteln attackieren. Die große Selbständigkeit der Truppen stört eher, als daß sie nutzt: Ihre Roboter machen eigenwillige Abstecher und verweigern in kritischen Situationen oft Ihre Befehle. Zudem wird das eigentlich sehr gute Interface von viele Widrigkeiten beeinträchtigt, zum Beispiel durch große Hektik, mangelnde Übersicht und nicht vorhandener Geschwindigkeitsregulierung. Trotzdem ist Z ein innovatives Programm, das vor allem für Mehrspieler-Partien gut geeignet ist; hier gibt es je nach Teilnehmerzahl eigene Karten mit symmetrischen Anfangsstellungen, was für große Fairness bürgt.


In diesem Multiplayer-Szenario treffen alle vier Parteien gleichzeitig aufeinander. Linksunten steht ein Hauptquartier.



JÖRG LANGER

Bei Z sind die Scharfschützen meine Lieblinge. Sie feuern zwar nur mit einfachen Gewehren, dafür aber ziemlich weit und überaus treffsicher. Gleichzeitig geben sie, aufgrund ihres Intelligenzwertes, die besten Kanoniere und Panzerfahrer ab. Meistens setzte ich die Schützen zum Erobern feindlicher Vehikel ein: Panzerpiloten, die von Infanteristen beschossen werden, lugen neugierig aus dem Einstiegsluke hervor. Wird ein Fahrer so aus dem Sessel befördert, klettert prompt der Heckenschütze hinein, und der Gegner hat plötzlich sein eigenes Kriegsgerät gegen sich.

Da man sich vor allem am Anfang nicht leisten kann, auf diese Weise selbst Panzer zu verlieren, versuche ich, Fortuna durch exzessive Produktion von Schützen irgendwie auf meine Seite zu zwingen. Anders formuliert: Das Spielgeschehen ist viel zu zufällig. Ohne häufiges Laden/Speichern haben selbst Profis oftmals Pech, Einsteiger werden unnötig frustriert. Doch vor allem im Multiplayer-Modus trete ich immer mal wieder gerne an – Z hat mit seinem typischen Bitmap-Brothers-Flair ein ganz eigenes Spielgefühl zu bieten.

SCHÜTZE

»Z«

Hersteller:	Time Warner Interactive	Hardware:	Pentium/90, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch; gut übersetzt
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (per Nullmodem); bis Vier (per Netzwerk)		

Präsentation:	Gut	Gegner-KI:	Sehr gut	Multiplayer:	Gut
Szenarios:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Ausstattung:	Durchschnitt

AUF EINEN BLICK

PLUS: Starker Computergegner; durchdachter Mehrspieler-Modus; Trennung von Robots und Fahrzeugen.

MINUS: Sehr hektisch und unübersichtlich; starker Zufallsfaktor; zu große Eigenwilligkeit der Truppen.

5. PLATZ

Echtzeit-Strategie



LOST IN TOWN...
featuring:
Intrigen, Verfolgungsjagden,
knisternde Krimi-Atmosphäre,
professionelle Special-Effects,
SVGA-Grafik, 4 CD-ROMs.
starring: 25 Schauspieler und
SIE!
URBAN RUNNER
Über 3 Stunden reale Filmsequenzen
Gratis CD-ROM
Sie finden ein Urban-Runner-Demo im Multimedia-Katalog der Sierra-Spiele
Name :
Vorname :
Adresse :
Whonort :
PLZ :
Schicken Sie diesen Coupon an :
Coktel/Sierra Deutschland
Robert Bosch Str. 32
63303 DREIEICH
DEUTSCHLAND
UR 0401
SIERRA®
© 1996 Sierra On-Line, Inc. ® und ™ sind eingetragene Warenzeichen von, oder lizensiert an Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation.

Gene Wars

EVOLUTION IM PC

Evolution bedeutet Anpassung an äußere Umstände zur Erhaltung der Art. »Gene Wars« bedeutet Krieg zwischen Monstern mit Kneifscheren und Feueratem.

Die Menschheit und drei andere Völker haben in zahlreichen Kriegen die halbe Galaxis eingeäschert. Da greifen die »Himmlinge« ein und verdonnern alle Beteiligten zu ehrenamtlicher Aufbauarbeit. Planet für Planet sollen Sie neu bepflanzen und mit Leben füllen, mit Hilfe von fünf Spezialisten. Diese sucht man sich zu Beginn einer Mission heraus, je nach Einsatzort empfehlen sich andere Rassen und Berufe. Erstere bestimmen Schnelligkeit und Ausdauer des Spezialisten, letztere seine Tätigkeit. Ingenieure errichten Basen, Botaniker säen Pflanzen aus, Genetiker erforschen unbekannte Kreaturen, und Tierhüter animieren Monster zum Fressen, Fortpflanzen sowie Kämpfen.



Unsere Basis wird von Vogel-Sauriern, mutierten Krabben und Fröschen angegriffen. Die verteidigenden (rötlichen) Monster haben wenig Chancen.

Soeben landet eine Rakete, um den wartenden Spezialisten zurück zum Mutterschiff zu bringen.

Himmlische Inspektionen

Jede der fünf Monsterarten hat eine bestimmte Eignung, etwa als Kundschafter oder Kämpfer, sowie eine Spezialfähigkeit à la Feueratem. Die spezielle Fertigkeit erhält die Spezies aber erst durch Berühren eines Monolithen, mit dem die Himmlinge konstruktive Taten (wie Aufforstung) belohnen.

Schlechte Taten werden bei der nächsten Inspektion mit heftigen Bombardements bestraft. Durch natürliche Vermehrung entstehen Mutationen der fünf Grundmonster, beispielsweise Frosch-Krabben oder Vogel-Mulis. Diese lassen sich, einmal erforscht, auch im Genlabor züchten. Der Trick ist, die Konkurrenten immer nur mit diesen Monsterchen zu traktieren. Schließlich können Sie ja behaupten, nicht für die Aggressivität irgendwelcher Tiere verantwortlich zu sein ...

Die eigene Basis läßt sich im Laufe der Missionen immer weiter stärken, etwa durch Verbessern bestehender Gebäude oder durch das Errichten von Schutzschilden und Verteidigungstürmen. Das alles kostet »Goop«, welches aus dem Boden und durch Recycling toten Materials gewonnen wird. Kampfeinheiten im gewohnten Sinne gibt es keine – fürs Grobe sind schließlich die mit nährstoffreichen Pflanzen hochgepäppelten Monster zuständig.



JÖRG LANGER

Schwere Entscheidung: Gefällt mir jetzt der fleißige Ingenieur am besten, eine besonders widerstandsfähige Pflanze oder doch eine der 25 Monsterarten? Ich entscheide mich für letztere, denn schließlich sind die Monster das, was bei Gene Wars Kampfeinheiten am nächsten kommt. Allerdings muß ich mich in anderen Spielen nicht mit Truppen herumschlagen, die Wälder kahlfressen, liebesbedürftig nach einem Partner suchen oder an Altersschwäche eingehen! Von allen Kreaturen finde ich die Krabben (und deren Mutationen) genial, da sie nicht nur beim Upgraden der eigenen Basis helfen, sondern auch gegnerische Gebäude in Windeseile einreißen.

Gene Wars ist ziemlich schwer, was an seiner Komplexität und den alles andere als einfachen Levels liegt. Hat man sich aber erstmal eingespielt, macht das Geschehen dank abwechslungsreicher Missionen großen Spaß: Da muß man als Schäfer Monsterherden hüten, bestimmte Gebiete mit Tieren bevölkern oder seine Basis eine bestimmte Zeit lang verteidigen. Dazu kommt ein gelungener Mehrspielermodus auf acht speziellen Karten, sowie die witzige Grafik und Sprachausgabe. Für erfahrene Strategen mit Lust auf Neues ein Muß!

GENE WARS

Hersteller:	Bullfrog	Hardware:	Pentium/90, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch; gut übersetzt
Anzahl der Spieler:	Einer bis Vier (Netzwerk)		

Präsentation:	Gut	Gegner-KI:	Gut	Multiplayer:	Gut
Szenarios:	Gut	Komfort:	Durchschnitt	Ausstattung:	Durchschnitt

AUF EINEN BLICK

PLUS: Innovative Spielidee; Zusammenwirken von Tieren, Spezialisten, Gebäuden und Pflanzen.

MINUS: Schwierigkeitsgrad schon früh sehr hoch angesetzt; Kämpfe werden schnell unübersichtlich.



Echtzeit-Strategie

Dune 2

DER WÜSTENPLANET

Ein bekanntes Science-fiction-Werk diente als eher vage Vorlage für ein wegweisendes Strategiespiel.



Mit einem großen Aufgebot an Raketenwerfern und Panzern beschützen wir (Rot) unser Konstruktionsfahrzeug.

Der Wüstenplanet ist trostlos und lebensfeindlich. Nur die einheimischen Fremen kämpfen gegen den Hungertod, wenn sie nicht von einem mächtigen Sandwurm verspeist werden. Alles andere also als ein Traumobjekt für Grundstücksmakler, sollte man meinen. Eines Tages jedoch landen Raumschiffe und entladen ihre waffenstarrende Fracht: Drei Adelshäuser sind auf Geheiß des Imperators zum Kampf um den Planeten angetreten, denn nur hier kann das ungeheuer wertvolle Spice gewonnen werden.

Der Harkonnen-Mentat stellt neue Waffen im Arsenal vor.

Der Spieler übernimmt in Westwoods »Dune 2« eine dieser drei Parteien, die viele gemeinsame Kampfeinheiten und einige spezifische besitzen. So führen die rücksichtslosen Harkonnen vor allem schwer gepanzerte, aber langsame Truppen ins Feld, die Ordos flinke Überfallkommandos, und die Atreides eine gesunde Mischung aus beidem. Durch jeweils neun Szenarien muß man sich kämpfen, bis man sich »Herr des Wüstenplaneten« nennen darf.

Sandwürmer und Ernter

Jede Mission läuft nach demselben Schema ab: Die winzige Basis vergrößern, mit der Anfangsstreitmacht die unbekannte Umgebung erforschen, und mit Erntemaschinen das wertvolle Spice einsammeln. Sobald allerdings die Sprachausgabe einen Sandwurm ankündigt, sollte man schnell den Rückzug antreten - nur konzentriertes Dauerfeuer starker Truppenverbände kann einen Wurm besiegen. Die Atreides weigern sich gar aus moralischen Gründen, auf die Tierchen zu schießen ...



Direkt vor unserer Basis sammelt ein vorwitziger Ordus-Ernter Spice ein.

Jede eingebrachte Spice-Ernte erhöht Ihr Kapital, das Sie für immer mehr Gebäude (etwa Raketentürme oder Reparaturhallen) und Kampfeinheiten ausgeben. Sogenannte Carryalls fliegen Ernter und beschädigte Truppen in Sicherheit, Ornithopter greifen mit hoher Ausfallquote Feindbasen an. Im Laufe der Kampagne bekommen Sie es mit Überraschungen und Verrat auf höchster Ebene zu tun, am Ende wartet eine schier übermächtige Allianz auf Sie. Im wilden Schlachtgetümmel macht sich das fast vier Jahre alte Interface bezahlt, das auch nach heutigen Maßstäben noch mithalten kann.

JÖRG LANGER

Mein Favorit bei Dune 2 ist der atreidische Sonic Tank, der mit seinen Schallwellen weit entfernte Ziele angreifen kann, ohne selbst getroffen zu werden. Aber auch die Spezialeinheit der Ordos macht sich bezahlt: Per Überzeugungsstrahl übernimmt man kurzzeitig feindliche Einheiten, die man dann zu Selbstmordaktionen verleitet. Die Harkonnen schließlich haben ihren Devastator, den wuchtigsten Panzer überhaupt, der zudem per Selbstzerstörung große Löcher in jeden Schutzwall reißt. Unausgewogen scheinen mir die Spezialattacken nach Bau eines Palastes zu sein: Die Fremen-Hilfstruppen der Atreides sowie die gebäudeknackenden Saboteure der Ordos wirken im Vergleich zu den Harkonnen-Atomraketen ziemlich unterlegen: Wenn letztere den gegnerischen Bauhof treffen, ist das Spiel praktisch vorbei. Trotz dieser kleinen Designschwäche und dem nervigen Einheiten-Minimum hat Dune 2 in puncto Spielspaß und Motivation auch heute noch erstaunlich viel zu bieten. Falls Sie dieses (technisch sicherlich angestaubte) Kleinod noch nicht haben, sollten sie es sich schnellstens besorgen!

DUNE 2

Hersteller:	Virgin	Hardware:	486/33MHz, 4 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch; gut übersetzt
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Gegner-KI:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Szenarios:	Gut	Komfort:	Durchschnitt	Ausstattung:	Durchschnitt

AUF EINEN BLICK

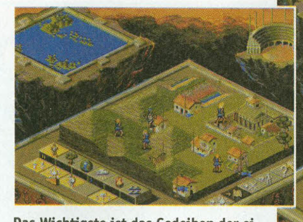
PLUS: Online-Hilfe; Überraschungen und neue Einheiten peppen die sehr ähnlichen Missionen auf.

MINUS: Wird ein recht knappes Limit erreicht, können keine weiteren Gebäude oder Truppen gebaut werden.

7. PLATZ

DIE GÖTTER MÜSSEN VERRÜCKT SEIN

Mit neuen Handlungsmöglichkeiten erklomm seinerzeit der Nachfolger des Götterspiels »Populous« den Spieleolymp.



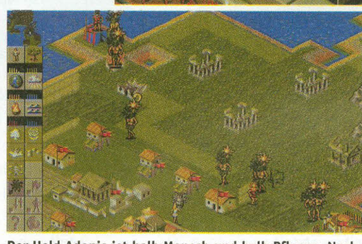
Das Wichtigste ist das Gedeihen der eigenen Bevölkerung, denn ohne sie gibt es kein Mana.

▲ Solche Feuerwalzen gehören noch zu den harmlosesten Katastrophen, mit denen die Götter ihre Feinde heimsuchen.

Es ist nicht leicht, ein Gott zu sein – vor allem nicht als Zögling des großen Zeus. Um Ihren rechtmäßigen Platz im Olymp einzunehmen, müssen Sie in »Populous 2« diverse Götter in Duellen besiegen. Diese werden auf Inselwelten ausgetragen, in denen jeweils die »Guten« auf die »Bösen« losgehen. Wer sein Volk zum Sieg führt, kommt einen oder sogar mehrere Levels weiter.

Gefährliche Wunder statt Extrawaffen

Das kriegerische Siedlungsgeschehen beeinflußt der Nachwuchsgott mit Hilfe von 30 Wundern. Alle Eingriffe kosten unterschiedlich viel Mana, das von gläubigen Untertanen aufgefüllt wird. Während also die eigene Anhängerschaar gehegt und gepflegt wird, deckt man die Ketzer von nebenan mit allen nur erdenklichen Katastrophen ein: giftigen Pilzkulturen, modrigen Sümpfen, ansteckender Pestilenz oder großflächigem Feuerregen. Außerdem dürfen die Anführer beider Seiten zu Helden ernannt werden, die besonders kampfstark und meist mit Spezialfähigkeiten ausgestattet sind. So gibt es den kräftigen Herkules und den flinken Odysseus.



Der Held Adonis ist halb Mensch und halb Pflanze. Nach jedem siegreichen Kampf teilt er sich und ärgert so den Gegner an vielen Stellen gleichzeitig.

Diese kleinen Ekelpakete wuseln selbständig in Richtung Feindesland, um dort Schneisen der Verwüstung zu ziehen. Nach Abschluß einer Mission wird Ihre Leistung vom Kontrahenten bewertet. Er vergibt Erfahrungspunkte, mit denen der Juniorgott seine Talente in sechs Kategorien verbessert. Haben Sie beispielsweise fleißig in die Künste des Luft-Elements investiert, können Sie später dauerhafte Orkane entfesseln, während Ihr auf Feuer spezialisierter Gegner nur einen kurzen Windstoß zustande bringt. Die 1000 vorgegebenen Szenarien erlauben immer nur bestimmte Wunder; außerdem gibt es Zufallskarten und einen schlechten Editor – die Zeit wird beim Basteln nicht angehalten.

JÖRG LANGER

Das Besondere an Populous 2 ist die Mischung aus Erweitern der Siedlungsflächen und indirekter Steuerung des eigenen Völkchens via »Magnet«. Neben den Wundern sind vor allem die sechs Helden entscheidend; am liebsten gehe ich mit der schönen Helena auf den Kriegspfad. Anders als ihre männlichen Kollegen, prügelt sie sich nicht mit feindlichen Gruppen, sondern becirct sie kurzerhand. Die Opfer folgen ihr willenlos und sind für den Gegner verloren. Helena nimmt bei diesen Abwerbeaktionen keinen Schaden und muß nur starke gegnerische Helden oder direkte Angriffe des Feindgotts fürchten. Den vielzitierten Begriff »Echtzeithektik« muß man bei Populous 2 wörtlich nehmen: Wer schneller ist, gewinnt in aller Regel. Das gilt auch für das Einebnen der Landschaft, damit die eigenen Leute größere Häuser bauen und sich zügiger ausbreiten. Beim Duell mit einem Mitspieler wird es für den weniger geübten Spieler deshalb bald frustrierend. Außerdem lassen sich Multiplayer-Partien nur über Umwege (Eingabe des Levelcodes im Solomodus) variieren – offensichtlich wurde bei der Umsetzung der Amiga-Version geschlampt. Als Solospiel ist Populous 2 aber auch auf dem PC ein Vergnügen.

POPULOUS 2

Hersteller:	Bullfrog	Hardware:	DX/33, 4 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (per Nullmodem)		

Präsentation:	Durchschnitt	Gegner-KI:	Gut	Multiplayer:	Schlecht
Szenarios:	Gut	Komfort:	Durchschnitt	Ausstattung:	Durchschnitt

AUF EINEN BLICK

PLUS: Selbständiges Handeln der Untertanen; originelle Wunder und Helden; zahlreiche Levels.

MINUS: Eingabe von Codes statt Speichern; schnelle und exakte Mausarbeit notwendig; schlechter Editor.

8. PLATZ

Warcraft

GRIMMIGE GRÜNHÄUTER

Eine bis dato kaum bekannte Firma machte 1994 von sich reden: Im Stil von »Dune 2« hetzte Blizzard grunzende Orks auf tapfere Menschenritter.



Ein Giftnebel treibt die Orks zurück, so daß unsere Fußsoldaten über die Brücke stürmen können.

Beim Stichwort »Mittelalter« denkt der moderne Mensch an malerische Trutzburgen und schmucke Hochglanzritter. Wen interessieren schon historische Fakten wie Unrat in den Straßen, Willkür der Lehensherren und ärztliche Amputationswut? Sicher nicht Filmregisseure, wie man an Fehlbesetzungsdebakeln wie dem »Ersten Ritter« mit Schönling Richard Gere sieht. Auch Computerspiel-Designer greifen gerne aufs Mittelalter zurück, angereichert mit viel Zauberei und noch mehr Monstern. So stellt Blizzard den Menschen von Azeroth hilfreiche Magier zur Seite und aggressive Orks gegenüber.

Während sich »Warcraft: Orcs and Humans« damit inhaltlich stark von Westwoods »Dune 2« unterscheidet, sind spielerische Anleihen nicht zu übersehen. Geboten wird fast dieselbe Mischung aus Basisbau, Ressourcensammeln und Echtzeitkämpfen. Trotzdem unterscheidet sich das Programm genug vom Vorbild, um den Vorwurf des Plagiats zurückzuweisen. Was viele nicht wissen: »Command & Conquer«, der Nachfolger von Dune 2, sollte ursprünglich ein Fantasyspiel werden ...



In diesem Höhlenlevel befreit man Sir Lothar, der gegen Ende des Spiels einem Verrat zum Opfer fällt.

Zaubersprüche und Waffentuning

Die Unterschiede liegen vor allem bei den 16 Zaubersprüchen, darunter beeindruckende Flächenangriffe wie der »Giftnebel«. Durch Investition von Gold erforscht man die Sprüche nach und nach. In ähnlicher Weise dürfen Sie Kampfeinheiten im Laufe einer Mission verbessern. Wertet man beispielsweise per Schmiede die Schwerter auf, so richten sämtliche Fußsoldaten und Ritter für den Rest des Szenarios mehr Schaden an.

Sie können beide Seiten in einer jeweils zwölf Missionen umfassenden Kampagne übernehmen. Orks und Menschen ähneln sich allerdings sowohl bei Aufgabenstellung als auch Kampfeinheiten sehr. Für Abwechslung sorgen zwei Spezialeinsätze, die in Höhlensystemen stattfinden und etwa eine Geiselbefreiung zum Ziel haben. Ansonsten drehen sich die meisten Szenarios um das Vernichten aller Feinde.

Auf CD: Spielbare Demo

JÖRG LANGER

Am liebsten sind mir auf beiden Seiten die Katapulte. Sicher, die klobigen Konstruktionen sind teuer und unheimlich langsam – wenn Ihre Ritter bereits Orks verprügeln, haben sie erst die Hälfte des Weges hinter sich. Außerdem darf um Himmels Willen kein Nahkämpfer an sie herankommen – der macht in Windeseile Kaminholz aus ihnen. Doch die Katapulte haben eine hohe Reichweite, und können mehrere Gegner gleichzeitig treffen. Richtig plaziert und durch Soldaten, Mauern oder Bäume abgeschirmt, reiben sie gegnerische Angriffe mit wenigen Schüssen auf.

Bei seinem Erscheinen habe ich Warcraft als gute Dune-2-Kopie gelobt, und dazu stehe ich nach wie vor: Gäbe es nicht den generalüberholten Nachfolger »Warcraft 2«, wäre es noch immer das einzig ernstzunehmende Echtzeit-Strategiespiel mit waschechtem Fantasy-Hintergrund. Der Computergegner gehört zwar nicht zu den schlauesten, dafür darf man mit einstellbaren Armeen auf vorgefertigten Karten gegen einen Freund antreten. Als Budget-Spiel ist dieses Programm auch heute noch sehr empfehlenswert.

WARCRAFT

Hersteller:	Interplay	Hardware:	DX2/66, 4 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch; deutsche Anleitung
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (Nullmodem, Netzwerk)		

Präsentation:	Durchschnitt	Gegner-KI:	Schlecht	Multiplayer:	Durchschnitt
Szenarios:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Ausstattung:	Durchschnitt

AUF EINEN BLICK

PLUS: Waffen-Upgrades; Zaubersprüche; Wald dient als Rohstoffquelle und natürliches Hindernis.

MINUS: Kampagnen sehr ähnlich; Computer steuert Einzelfiguren gut, erkennt aber die Gesamtlage nicht.

9. PLATZ

Echtzeit-Strategie

Warhammer: Im Schatten der gehörnten Ratte

DIE RÜCKKEHR DER ZINNFIGUREN



Durch Sturmattacken in die Flanke werden Gegnerverbände zur Flucht gezwungen und dann niedergeritten.

Das Computerspiel zum Brettspiel: Unter dem traditionsreichen »Warhammer«-Banner schickt Sie Mindscape auf mittelalterliche Fantasy-Schlachtfelder.

Der englische Games Workshop ist für sein »Warhammer«-Brettspiel berühmt, bei dem man sich mit Zinnfiguren heftige Fantasy-Schlachten auf dem heimischen Tapeziertisch liefert. Schreckte bislang das hochkomplexe Regelwerk und akuter Platzmangel Normalsterbliche ab, erlaubt die Computerumsetzung »Im Schatten der gehörnten Ratte« auch Uneingeweihten den Einstieg. Als Söldnerführer absolvieren Sie allerhand Aufträge und vergrößern Ihre Streitmacht. Man wirbt nicht irgendwelche Truppentypen an, sondern fest vorgegebene Verbände samt Anführer, etwa die Reiterschwadron »Ragnas Wölfe«. Die rund 40 Missionen spielen vor dem Hintergrund einer magisch unterstützten Ork-Invasion.

Unsere Grollbringer-Reiter bekämpfen einen blauen Gebirgstroll.

Im Gleichschritt Marsch

Jeder Auftrag besteht aus einer oder mehreren Schlachten, so sind Wagen zu eskortieren oder fliehende Feinde vor einer Brücke abzufangen. Zu Kampfbeginn positioniert man die eigenen Kämpen, die danach in einer zoomenden und drehbaren Isometrie-Sicht manövrieren. Dabei geben Sie Marschrichtung sowie Formation vor. Außerdem legen Sie fest, ob Ihre Streiter wahllos den nächsten Gegner attackieren oder ein bestimmtes Opfer. Finden die eigenen Jungs in der Schlacht ein magisches Artefakt, können sie es in den folgenden Kämpfen einsetzen. Verschiedene Zauberer unterstützen die Bemühungen mit ihrer Magie. Zwischen den Metzeleien lassen sich dezimierte Einheiten wieder aufstocken oder neue Trupps anheuern. Dabei ist neben den üblichen Eigenschaften wie Kampfkraft oder Schnelligkeit auch die Rassenzugehörigkeit von Bedeutung. Denn einige Völker hassen andere wie die Pest oder fürchten diese, wie zum Beispiel Orks die Elfen. Zwerge verfallen in Anwesenheit von Grünhäutern in Raserei, und Drachen schlagen mit ihrem Anblick ganze Armeen in die Flucht.

Unser Test bezieht sich auf die Version 2.0 des Programms, die im Schwierigkeitsgrad erheblich gesenkt wurde, aber immer noch fordernd ist. Die alten Versionen sind übertrieben schwer.

MICHAEL SCHNELLE

Mein Herz schlägt immer noch für eine der allerersten Einheiten: die Grollbringer-Kavallerie. Erobert man mit diesen tapferen Recken gleich zu Beginn das Zauberschwert, entwickeln sie sich mit steigender Erfahrung zu einer unverzichtbaren Elitetruppe. Denn anders als die Kollegen der Grollbringer-Infanterie verfügt die Reiterei über viel Kampfkraft und hohe Geschwindigkeit. Hat sich ein anderer Verband mit einem Gegner verkeilt, erweisen sich die Reiter mit einem beherzten Flankenangriff oftmals als Zünglein an der Waage.

Warhammer spricht vor allem mit seinem Pseudorealismus an: Kanonen haben Ladehemmung, Reiter donnern Hügel hinab, Infanterieformationen schwenken um die eigene Achse, Pfeile schwirren durch die Luft. Timing und Angriffsrichtung sind wichtiger als reine Masse. Allerdings ist die Steuerung gewöhnungsbedürftig. Selbst in der neuen Version reicht der Soldatennachschub gerade so, beim Zaubern ist man auf die zufällige Zuteilung von Magiepunkten angewiesen. Außerdem folgen die Einheiten nicht immer Ihren Befehlen. Und im Nahkampfgewimmel geht regelmäßig die Übersicht verloren. Trotzdem macht Warhammer großen Spaß, denn die Märchenschlachten vermitteln das Gefühl, tatsächlich dabei zu sein.

WARHAMMER: IM SCHATTEN DER ...

Hersteller:	Mindscape	Hardware:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95	Sprache:	Deutsch; mäßig übersetzt
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Gegner-KI:	Schlecht	Multiplayer:	nicht v.
Szenarios:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Ausstattung:	Durchschnitt

AUF EINEN BLICK

PLUS: Spannender Hintergrund; verzweigende Kampagne; Truppenverbände mit Anführer und Banner.

MINUS: Mangelnde Übersicht im Nahkampf; hoher Zufallsfaktor; zuwenig Nachschub.

10. PLATZ

TERROR IN TRÜMMERLAND

Düstere Zukunftsmetropolen werden von bombenlegenden Chaoten, Sektenkriegern und waffenstarrenden Agenten auseinandergenommen.

Weshalb wurde »Bladerunner« zum Kultfilm? Ridley Scott, seitdem nur noch selten mit Kritikerlob und Publikumsgunst beschenkt, schuf 1982 eine einmalige Mischung aus Film noir und Science-fiction. In einer ungastlichen Zukunftsmetropole bekämpfen sich Menschen und »Replikanten« genannte Kunstwesen. Erstere fürchten sich vor ihren biomechanischen Kindern, letztere wollen mehr als nur vier Jahre lang leben.

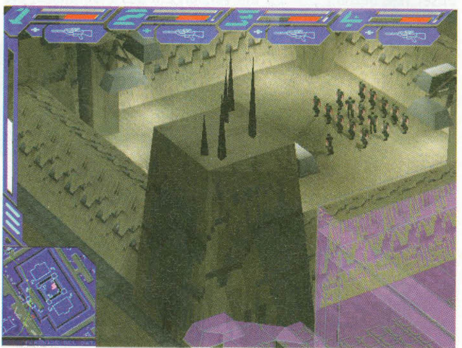
Noch stärker als das erste »Syndicate« erinnert »Syndicate Wars« an diesen Streifen. Das Spiel ist in den dunklen Straßenschluchten heruntergekommener Städte angesiedelt, Schwebegleiter und Werbevideotafeln prägen das Bild. Inhaltlich wird freilich andere Kost geboten: Die Welt wird von einem mächtigen Syndikat namens EuroCorp beherrscht, das die meisten Menschen per Glücksimplantat kontrolliert. Plötzlich bedroht ein Virus diese »schöne neue Welt«, während gleichzeitig eine mysteriöse Sekte namens »Kirche der neuen Epoche« dem Konzern den Krieg erklärt.

Ganze Häuserblocks fallen durch Beschuß oder Sprengungen zusammen.

Vor einer Bar werden unsere Agenten von einem Schwebegleiter und einem Spinnenroboter beharkt.

Die Killer aus der Kältekammer

Sie arbeiten als Agentenchef entweder für diese Sekte oder EuroCorp, indem Sie Cyborgs aus dem Kältetank in die Schlacht schicken. Beide Seiten haben unterschiedliche Aufträge und legen Wert auf andere Waffen. Da gibt es Laser und Plasmakanonen, Sprengladungen und Psychogas, Raketenwerfer und Orbitalbombardments. Zu Beginn verfügt man natürlich über eine eher magere Ausstattung, etwa Maschinenpistolen. Damit das nicht so bleibt, machen sich einige emsige Wissenschaftler ans Werk. Durch erfolgreiches Kidnapping können sie um weitere Kollegen verstärkt werden, so daß sich die Forschung nach neuen Waffen oder Körper-Upgrades beschleunigt. Diese verbessern in mehreren Stufen Arme, Beine, Panzerung oder Gehirn einzelner Agenten. Zudem existieren vier Spezialrüstungen.



Dieser Kaserne mit ihren 16 Wachmännern sollte man nur mit gutem Grund zu nahe kommen.

Per E-Mail bekommen Sie Ihre Auftragsorte genannt, die quer über den Globus verstreut sind. Manche Missionen bestehen in reinen Kampfeinsätzen, in anderen müssen beispielsweise wichtige Personen »überzeugt« oder Fahrzeuge eskortiert werden. Kompliziert wird das durch die verschiedenen Gruppierungen, die in den Städten herumlaufen: Polizei unterbindet jeden Waffengebrauch, Chaoten legen Bomben und zerstören Fahrzeuge. Die Sekte führt Terrorangriffe durch, konkurrierende Syndikate schicken Ihnen Agenten entgegen. Dazu kommen Passanten, Wissenschaftler und

lokale Wachmannschaften – und alle verhalten sich anders. Natürlich macht es sich bezahlt, die verschiedenen Parteien gegeneinander auszuspielen.

Gleichzeitig Glanz- als auch Kritikpunkt stellt die hardwarehungrige Präsentation dar: Die zoomende und drehende 3D-Grafik mit ihren Transparenz- und Lichteffekten verwöhnt mit gewaltigen Explosionen – setzt aber einen schnellen Rechner voraus. Wenn Sie nicht mindestens einen Pentium/120 Ihr Eigen nennen, müssen Sie mit der weniger spektakulären (aber ebenso spielbaren) VGA-Version Vorlieb nehmen.



In einem Park geraten die Cyborgs in einen Hinterhalt.



JÖRG LANGER

Meine Lieblingswaffe bei Syndicate Wars ist das Scharfschützengewehr, obwohl es eigentlich völlig untypisch für das Spiel ist. Denn die meisten Waffen machen sich entweder mit intensiven Farbblitzen oder bildschirmfüllenden Explosionen bemerkbar. Weshalb dann die unspektakuläre Long-range-Rifle benutzen? Es ist eine subtile Waffe, die man vor allem bei vorsichtigem taktischen Vorgehen zu schätzen lernt. Denn mit ihr lassen sich zielgenau einzelne Gegner aus großer Entfernung ausschalten, ohne gleich die ganze Meute auf sich zu ziehen. Am besten schickt man einen einzelnen Agenten als Heckenschützen vor, während die restlichen drei mit Nahkampfwaffen im Hintergrund warten und ihm notfalls zu Hilfe kommen.

Das soll nicht heißen, daß mir die Detonationsfeuerwerke von Syndicate Wars nicht gefallen – sie stellen vielmehr einen der Hauptreize des Spiels dar. Zusammen mit der düsteren Umgebung und Sounduntermalung, Details wie Videoleinwänden und den verschiedenen Gruppierungen beschwören sie eine packende Atmosphäre herauf. Die »Strategie« tritt dabei allerdings häufig in den Hintergrund. Puristen werden deshalb das Geschehen trotz der vorhandenen taktischen Elemente als zu actionlastig empfinden.



SYNDICATE WARS

Hersteller:	Bullfrog	Hardware:	Pentium/166, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch; gut übersetzt
Anzahl der Spieler:	Einer bis Vier (Netzwerk, an einem PC)		

Präsentation:	Gut	Gegner-KI:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Szenarios:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Ausstattung:	Durchschnitt

AUF EINEN BLICK

PLUS: Aufwendige Grafik-Engine mit riesigen Explosionen; Verquickung von Echtzeit-Strategie und Action.

MINUS: Hohe Hardwareanforderungen; undetaillierte Spielfiguren; auf Dauer wenig Abwechslung.

11. PLATZ

MANA MACHT MUNTER

Im AD&D-Universum »Forgotten Realms« angesiedelt, präsentiert Interplays neues Echtzeitspiel beide Seiten der Medaille.



Kampf um die Brücken: Fünf unserer blauen Monster verteidigen wütend drei Golems (die kleinen Türme).

Spielwährungen gibt es so viele wie Echtzeit-Programme: »Command & Conquer« hat sein Tiberium, »Dune 2« sein Spice, »Red Alert« wartet mit Edelmetall und Klunkern auf. »Warcraft 2« verlangt es nach Holz, Gold und Öl, »Z« benutzt Zeit als Ressource. Bei Interplays neuem »Blood & Magic« heißt die Allzweckwährung Mana – das paßt zum Hintergrund, den »Forgotten Realms« von TSR. Fünf Kampagnen stehen zur Wahl, die jeweils eine Geschichte behandeln, etwa die Mär von der gekidnappten Prinzessin. Doch Sie dürfen nicht nur die Guten spielen, sondern auch die Gegenseite. Die hat dann natürlich ganz andere Ziele.



Mit Zombies attackieren wir eine gegnerische Garnison im Gebirge.

Golems für jeden Bedarf

Jede Mission beginnen Sie mit einer »Blutschmiede«, in der Golems erschaffen werden. Diese bewegen sich mühselig zu einer freien Stelle und verwandeln sich in Türme, um fortan Mana zu produzieren. Um dieses nutzen zu können, muß man die Golems zweimal anklicken. Da sie nur zehn Manapunkte speichern können, arten die Missionen gegen Ende in wüste Klickorgien aus. Die Türme dürfen sich jederzeit zurückverwandeln und woanders hinlaufen, was sehr wichtig ist: Truppen erhält man nur durch Umwandeln der Golems. Hierzu müssen diese neben einem speziellen Gebäude wie Garnison oder Tempel stehen. Außerdem lassen sich die Golems zu Mauern und neuen Gebäuden konvertieren.

Rund 30 Monster stehen zur Wahl, die besseren muß man erst erforschen. Diebe dürfen stehlen, Priester heilen, Gnome Gebäude reparieren und Gorgonen Gegner versteinern. Die Nymphe lockt Feindtrupps in Hinterhalte, das Gespenst verjagt seine Kontrahenten und der Lindwurm spuckt Feuer. Die meisten Kampfeinheiten können ein Objekt bei sich tragen. Mörtel dient dem Reparieren von Gebäuden, der Macht-Mantel erhöht den Verteidigungswert und ein Zauberstab erschafft einen undurchdringlichen, permanenten Schutzschild.



Auf der Landkarte wählt man die Kampagnen aus.

JÖRG LANGER

Die in Garnisonen und Laubhütten erhältlichen Ranger haben nur 25 Hitpoints. Doch dafür sind sie sehr kostengünstig, schnell und kommen mit unwegsamem Gelände zurecht. Da sie drei Felder weit schießen können, setze ich sie bevorzugt an Engstellen, etwa Brücken oder Maueröffnungen, ein. In der ersten Reihe stehen Golems, die in Kampfpausen Mana produzieren, dahinter die Schützen. Während sich dann die Golems mit den Gegnern prügeln, feuern die Bogenschützen unbeeindruckt ihre Pfeile ab. Droht die Frontlinie zu brechen, werden die Golems schnell in Mauern umgewandelt.

Die Szenarios gefallen mir gut. Man muß nicht immer nur den Gegner vernichten, sondern auch mal eine bestimmte Kreatur ausschalten oder fünf Schlüssel finden. Auch die Aufteilung in mehrere kleine Kampagnen wirkt motivierend, da man immer wieder Erfolgserlebnisse (Geschichte beenden) hat. Die Idee mit den Golems ist an und für sich toll. Weil sie als Baustoff, Manalieferant und Truppen dienen, will ihr Einsatz wohlüberlegt sein. Doch das einzelne Abklappern jedes Golems zwecks Mana-Überweisung ist extrem nervig: Weshalb werden die Zauberpunkte, wegen mir mit Zeitverzögerung, nicht automatisch abgezapft? Dieses Manko schränkt vor allem in den größeren Levels den Spielspaß ein.

BLOOD & MAGIC

Hersteller:	Interplay	Hardware:	DX/66, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch; mäßig übersetzt

Anzahl der Spieler: Einer bis Zwei (per Modem und Netzwerk)

Präsentation:	Durchschnitt	Gegner-KI:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Szenarios:	Gut	Komfort:	Durchschnitt	Ausstattung:	Durchschnitt

AUF EINEN BLICK

PLUS: Differenzierte Missionen; Golems dienen als Manaquelle oder Mauern und können befördert werden.

MINUS: Golems müssen ständig abgegrast werden, da sie ihr Mana nicht automatisch freigeben.

12. PLATZ

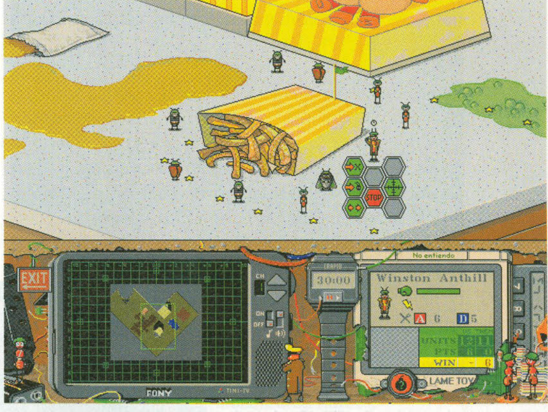


Die Rache der Krabbeltiere: Kriegerische Käferkohorten erklären kurzerhand Küchentische und Keramikwannen zum Kampfschauplatz.

Battle Bugs

KÄFER-KLEINKRIEG

Viele Strategiespiele nehmen sich ungeheuer ernst – da muß jede Waffe historisch korrekt sein oder das Schlachtfeld auf Satellitenaufnahmen basieren. Ganz anders Dynamix' »Battle Bugs«, für das die C64-Veteranen Dennis Caswell (»Impossible Mission«) und Craig Nelson (»Summer Games«) verantwortlich zeichnen. Hier stehen sich nicht Infanteristen oder Roboter gegenüber, sondern 22 Käfertruppentypen. Von der Ameise über Grashüpfer und Sprungspinnen bis hin zu Wasserläufern und Küchenschaben ist alles vertreten, was im Krabbelreich Rang und Namen hat. Ein Kommandant verstärkt innerhalb seines Befehlsradius die Kampfeffizienz, was manches Szenario entscheidet. Und wer glaubt, die Sanitäter von »Red Alert« seien eine neue Idee, trifft hier auf einen Käfer mit denselben Fähigkeiten.



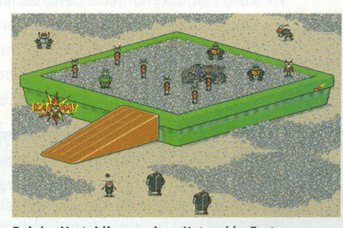
Die grüne Fahne auf der Frittentüte zeigt an, daß die Pommes ein Missionsziel sind – der Gegner darf sie unter keinen Umständen erobern!

Angriff auf die Käsescheibe

Battle Bugs besteht aus 55 Szenarios, in denen es um das Erobern von Missionszielen geht. Sie ahnen schon, daß wir nicht von umkämpften Hügeln reden. Statt dessen stürzen sich die beiden Käferarmeen auf Essensreste wie Pizzastücke, Sesambrötchen oder umgefallene Coladosen. Aber auch Badewannen werden zum Schlachtfeld – hier dienen Schwämme als Flugzeugträger. Bestimmte Bestandteile der Schlachtfeldgrafik (etwa eine Käsescheibe) sind mit einem Flaggenpol versehen, auf dem durch Berührung langsam die eigene Fahne gehißt wird. Sobald überall Ihr Wimpel weht, haben Sie gewonnen. Doch ein einzelner Feindkäfer kann eine unverteidigte Standarte problemlos wieder umfärben – für Dynamik ist gesorgt.

Auf CD: Spielbare Demo

Die Grafik wird hochauflösend dargestellt, ist aber (bis auf die Käfer und Explosionen) nicht animiert und verwendet schlappe 16 Farben. Beim Anklicken eines Käfers erscheint ein Befehlsmenü, aus dem man die gewünschte Handlung wählt. Jedem Insekt läßt sich ein Aggressionsradius vorgeben. Kommt ein Gegner in diesen Bereich, wird er sofort angegriffen. Das Geschehen läuft in Echtzeit ab, kann aber jederzeit gestoppt werden, um in Ruhe neue Befehle zu geben.



Bei der Verteidigung einer Katzenklo-Festung schießen wir per Rakete einen feindlichen Käfer ab.

JÖRG LANGER

Nein, ich finde 16-Farben-Grafik auch nicht schön, mögen die einzelnen Käfer noch so putzig umhertrippeln. Doch Sie sollten Battle Bugs eine Chance geben: Soviel Aberwitz gibt es rund ums Schlachtfeld nur einmal! Was Echtzeitstrategen aufstoßen könnte, ist das starke Denkspielelement vieler Szenarios. Obwohl meistens mehr als nur ein Lösungsweg existiert, geht es weniger um Pi-mal-Daumen-Manöver als vielmehr um sekundengenaues Timing und wohlüberlegten Einsatz einzelner Käfer. Dank der jederzeit aktivierbaren Pausenfunktion kommt dabei keine zu große Hektik auf.

Doch auch der Taktiker ist gefordert, denn man muß jeden seiner 22 Käfertypen gut kennen. Ob es Bomben-resistente Pillenträger sind oder fliegende Elitewespen – alle Insekten haben klar abgegrenzte Stärken und Schwächen. Die Lernkurve ist übrigens vorbildlich, man wird langsam an die komplexeren Einheiten herangeführt. Am liebsten ist mir der wuchtige Nashornkäfer: Er hat mit den höchsten Verteidigungswert und ist im Angriff der Stärkste – nur seine Langsamkeit stört. Was soll's: Während das behäbige Chitin-Nashorn gleich mehrere Gegner beschäftigt, erobern eben wendige Räuberfliegen im Hinterland Salamischeiben und Burgerschachteln. Das witzige Battle Bugs ist ideal für experimentierfreudige Taktikfans.

BATTLE BUGS

Hersteller:	Sierra	Hardware:	DX/33, 2 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch, viel Text
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (an einem PC)		

Präsentation:	Schlecht	Gegner-KI:	Gut	Multiplayer:	Schlecht
Szenarios:	Sehr gut	Komfort:	Durchschnitt	Ausstattung:	Durchschnitt

AUF EINEN BLICK

PLUS: Missionsziele werden durch Fahnenhissen erobert; durchdachte und witzige Szenarios.

MINUS: Farbarme Krümelgrafik; kein »Speichern« von Gruppen; liebloser Multiplayer-Modus.

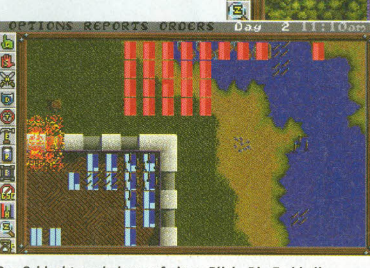
13. PLATZ

MY HOME IS MY CASTLE

Schon lange vor »C&C« oder »Warcraft 2« konnten geneigte Pixelgeneräle ihre Regimenter in die Echtzeit-Schlacht schicken.

Die im Softwaretrubel untergegangene Firma Mindcraft veröffentlichte 1992 mit »Siege« eines der ersten Echtzeit-Strategiespiele. In 24 Szenarien dürfen Sie vier Burgen des Märchenlands Gurtex entweder verteidigen oder angreifen. Meist attackieren Orks, Trolle und Goblins die »Guten«, also Menschen, Zwerge und Elfen. Jede Rasse hat allerlei Truppen wie Speerwerfer, Bogenschützen oder Magier im Angebot. Doch die kommen erst so richtig zum Einsatz, wenn ihnen die Ingenieure mit Sturmleitern, Rammböcken, Katapulten und Belagerungstürmen den Weg gebahnt haben. Die Verteidiger setzen siedendes Öl ein oder machen Ausfälle. Der Angreifer gewinnt, wenn seine Ingenieure eine Flagge über der Festung hissen.

Mehrere Dutzend unserer Goblinkrieger stürmen einen Festungsturm, der von Ingenieuren und Bogenschützen gehalten wird.



Das Schlachtgeschehen auf einen Blick. Die Farbbalken anstelle der Truppenicons zeigen Kampfkraft und Energie an.

Vorgegebene Armeen

Man kauft keine Truppen, sondern bekommt eine Armee zur Verfügung gestellt. Vom Camp aus schicken Sie beliebige Kontingente in die Schlacht oder ziehen sie wieder zurück. Auf jeder Seite dürfen bis zu 300 Einzelfiguren herumwuseln, die in Regimentern organisiert sind. Ein Regiment besteht immer nur aus einem Truppentyp sowie optional einigen Anführern. Die Verbände können mit einer Angriffs- oder Patrouillenzone versehen, sowie in kleinere Gruppen aufgeteilt werden. Wann immer Sie einen Trupp anwählen, pausiert das Spiel, bis der neue Befehl gegeben ist. Per Editor lassen sich auf den bestehenden Burgplänen neue Schlachten entwerfen.

Im Add-on »Dogs of War« finden sich neben einer durchschnittlichen Multiplayer-Option für zwei Spieler 16 neue Truppentypen, sechs weitere Schlösser und 24 zusätzliche Szenarien. Beim Nachfolger »Ambush at Sorinor« begleitet man Karawanen oder überfällt Reisende. Der letzte Teil, »Walls of Rome«, versetzt die Burgbelagerungen in die Römerzeit, ist aber weit weniger gut gelungen als Siege. Übrigens werkelte kein geringerer als Ed Castillo (Producer von »Command & Conquer«) bei Mindcraft an einigen Szenarios der Siege-Serie, bevor er zu Westwood wechselte.



In den Baracken werden frische Kampfverbände zusammengestellt.

MICHAEL SCHNELLE

Meine absoluten Favoriten sind die Zwergen-Ingenieure. Nachdem meine Bogenschützen die Verteidiger geschwächt haben, stellen sie Leitern auf, wonach die nächste Angriffswelle zum Einsatz kommt. Dann setzen die fleißigen Gesellen Rammböcke oder Belagerungstürme ein, worauf meine Eliteregimenter attackieren. Ist die Burgbesatzung dezimiert, laufen die tapferen Pioniere mit einer Fahne los, um die Partie zu beenden. Das Schönste ist, daß die Zwergen-Ingenieure exzellente Kämpfer sind und deshalb kaum geschützt werden müssen.

Siege kann äußerlich nicht mit der aktuellen Konkurrenz mithalten, auch die Bedienung ist veraltet und wenig intuitiv. Doch nach einem halben Stündchen Einarbeitungszeit fallen einem die groben VGA-Klötze, welche Truppen darstellen sollen, gar nicht mehr auf. Hektisch verteidigt man die eigene Feste oder zittert mit seinen Mannen, die unter Pfeilbeschuß die Burgmauer stürmen. Das Spielkonzept von Siege ist genial einfach, sowohl die Angreifer als auch die Verteidiger sind ständig auf Trab. Und Vorsicht vor dem heißen Öl!

SIEGE

Hersteller:	Action 16	Hardware:	DX/33 mit 4 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Schlecht	Gegner-KI:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Szenarios:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Ausstattung:	Gut

AUF EINEN BLICK

PLUS: Einblenden der Lebensenergie; Einstellen der Spielgeschwindigkeit; viele Truppentypen.

MINUS: Gänsemarschtaktik – wird ein Verband blockiert, weichen die hinteren Reihen nicht zur Seite aus.

14. PLATZ

Echtzeit Strategie

This Means War

TIEFGANG FÜR INSIDER



Bei seinem Erscheinen kurz nach »Command & Conquer« und »Warcraft 2« fiel Microproses häßliches Entlein nicht sonderlich auf. Dabei enthält es einige neue Ideen, die auch der Konkurrenz gut stünden.

Es ist schon ungerecht, kurz nach »Warcraft 2« zu erscheinen, wenn man zum selben Genre gehört, aber als etwas lieblos verpacktes Windows-Programm weniger schön aussieht und kniffliger zu bedienen ist. Dieses Los widerfuhr Anfang 1996 »This Means War«, das trotz seiner damals stiefmütterlichen Rolle viele Qualitäten aufzuweisen hat. Dazu gehören Erfahrungsstufen bei den Einheiten: Für jeden Infanteristen läßt sich abrufen, wieviele Gegner er besiegt hat. Irgendwann wird er zum Veteran, dann zum Elitekämpfer befördert. Die letzte Stufe stellen (bei Infanteristen) Offiziere dar, welche benachbarte Truppen zu größeren Leistungen anstacheln.

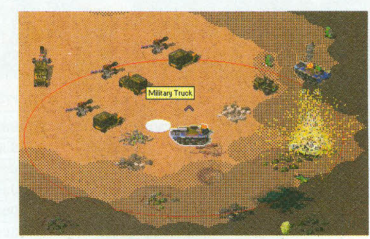
Wir rücken mit Räumpanzern und Helikoptern vor. Der rote Kreis zeigt die Schußreichweite der weiß umrandeten Artillerie in der Mitte an.

Blaue Aggressoren greifen von Nordosten her an, getroffene Einheiten qualmen vor sich hin.

Formationen und Abschußliste

Während man bei »Command & Conquer« mit jeweils einem Mausklick Order erteilt, gibt es bei This Means War mehrere Icons und Befehlsmodi. Beispielsweise schaltet man zwischen Spionage und Bewegung um. Die Schußreichweite der Truppen wird als roter Kreis angezeigt, so daß man sehr genau arbeiten kann. Bei den Einheiteninfos sieht man neben verbleibender Lebensenergie getätigte »Abschüsse«, Rangstufe sowie Nachladezeit bis zur nächsten Salve. Den Truppen lassen sich Formationen vorgeben, außerdem dürfen Infanteristen Transporter und Bunker besteigen. Wie bei Warcraft 2 verdecken Grauschleier bereits aufgedecktes Gebiet, wenn es nicht mehr im Sichtbereich liegt. Insgesamt stehen 26 Truppentypen zur Verfügung, darunter Helikopter und Flugzeuge.

Die Präsentation auf dem Schlachtfeld ist gerade noch tragbar, das sonstige Drumherum enttäuscht: Wo andere Spiele Videos oder Sprachausgabe bieten, wird man mit einem kurzen Text abgehandelt, der eine Kampagne vortäuschen soll. Dafür darf man eine beliebige Bildschirmauflösung zwischen 640 mal 480 und 1024 mal 768 wählen.



Drei Artillerien sind hinter Ihren Zugmaschinen postiert und feuern die grünen Gegner.

JÖRG LANGER

Sicher, mit den 1A-Produkten des Genres kann This Means War im direkten Vergleich nicht mithalten. Aber wer schon alles gesehen hat, oder Echtzeit-Strategie im allgemeinen für zu leichtgewichtig hält, sollte sich an das komplexe Programm herantrauen. Die Wirtschaft wird mehr betont als bei den meisten Mitbewerbern. Es gibt Solarkollektoren, Farmen und Windgeneratoren, Rohstoffe müssen von den Minen erst per Lkw in die Basis transportiert werden – ein gutes Ziel für feindliche Störmanöver. Genial ist es, daß Fabriken neu produzierte Kampfeinheiten automatisch zu einem gewünschten Punkt schicken. So gelangen Verstärkungen gleich an die Front, anstelle umständlich in der Basis eingesammelt werden zu müssen.

Am liebsten setze ich die Raketenpanzer ein, natürlich nur aus der zweiten Reihe. Im Nahkampf denkbar unfähig, lehren sie mit ihrer Reichweite von fast 400 Pixeln (sprich: halbe Bildschirmbrite bei einer mittleren Auflösung von 800 mal 600) jedem Gegner das Fürchten. Die nach dem Einschlag entstehende Explosion beschädigt oft mehrere Ziele, allerdings kann der Missile Tank nur in großen Abständen feuern. Besserung versprechen die höheren Erfahrungsstufen, bei denen die Nachladezeit sinkt.

THIS MEANS WAR

Hersteller:	Microprose	Hardware:	DX400, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 3.1	Sprache:	Englisch; wenig Text
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Schlecht	Gegner-KI:	Gut	Multiplayer:	nicht v.
Szenarios:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Ausstattung:	Durchschnitt

AUF EINEN BLICK

PLUS: Erfahrungsstufen; Anzeige des Schußradius; automatische Bewegung neuer Einheiten.

MINUS: Drumherum (Missionsbeschreibung, Kampagne) mißlungen; einige Einarbeitungszeit nötig.

15. PLATZ

Globale Strategiespiele

NICHT KLECKERN, K

Die Globale Strategie gilt als die Königsdisziplin des Genres – Titel wie »Civilization« gehören zu den Evergreens der Computerspiele. Globale Spiele bieten epische Partien und hohe Langzeitmotivation.

So ziemlich jeder Erdenbürger ist von seiner persönlichen Wichtigkeit überzeugt – schade, daß selbst das vierbeinige Haustier nur dann auf einen hört, wenn es gerade Lust dazu hat. Findige Politiker können potentiellen Wählern zumindest blühende Landschaften versprechen, in denen es keinem schlechter, aber vielen besser gehen wird. Doch solch hochtrabende Gedanken in die Tat umzusetzen, ist eine ganz andere Sache. Wie gut, daß es für Otto-Normalbürger die Globale Strategie gibt: Hier kann man unbesorgt ganze Völker dirigieren, Sternenflotten aussenden oder schnucklige Märchenländer erobern. Mit kleinen Kommandounternehmen oder einzelnen Schlachten sollen sich doch die Taktikspieler beschäftigen – der Globalstratege packt alles mindestens zwei Nummern größer an.

Rang	Titel	Präsentation	Szenarios	Gegner-KI	Komfort	Multiplayer	Ausstattung
1.	Civilization 2	Gut	zufällig	Sehr gut	Sehr gut	nicht v.	Gut
2.	Master of Orion 2	Gut	zufällig	Sehr gut	Sehr gut	Durchschnitt	Durchschnitt
3.	Colonization	Durchschnitt	zufällig	Gut	Gut	nicht v.	Gut
4.	Master of Orion	Durchschnitt	zufällig	Sehr gut	Gut	nicht v.	Durchschnitt
5.	CivNet	Durchschnitt	zufällig	Durchschnitt	Gut	Durchschnitt	Gut
6.	Global Conquest	Schlecht	Durchschnitt	Durchschnitt	Durchschnitt	Sehr gut	Gut
7.	Master of Magic	Durchschnitt	zufällig	Schlecht	Gut	nicht v.	Gut
8.	Warlords 2 Deluxe	Durchschnitt	Durchschnitt	Schlecht	Gut	Durchschnitt	Sehr gut
9.	Heroes of Might and Magic	Gut	Durchschnitt	Gut	Durchschnitt	Sehr schlecht	Gut
10.	Lords of the Realm	Durchschnitt	Durchschnitt	Gut	Durchschnitt	Durchschnitt	Durchschnitt
11.	Ascendancy	Gut	zufällig	Schlecht	Durchschnitt	nicht v.	Durchschnitt
12.	Hammer of the Gods	Durchschnitt	zufällig	Durchschnitt	Durchschnitt	Gut	Durchschnitt
13.	Grandest Fleet	Schlecht	Durchschnitt	Durchschnitt	Durchschnitt	Gut	Durchschnitt
14.	Conquest of the New World	Durchschnitt	zufällig	Durchschnitt	Durchschnitt	Gut	Durchschnitt
15.	Empire Deluxe	Schlecht	Durchschnitt	Schlecht	Gut	Gut	Gut

Hier sehen Sie die Rangfolge der 15 besten Globalen Strategiespiele. Präsentation schließt Grafik, Sound und Atmosphäre ein. Ein »zufällig« bei den Szenarios bedeutet, daß die Spielwelt zu Beginn einer Partie ausgewürfelt wird, meist nach einstellbaren Parametern. Gegner-KI gibt die Spielstärke und das diplomatische Geschick der Computergegner an. Betrügen diese, gibt es eine schlechtere Note. Die Komfortwertung richtet sich nach Interface und dem Vorhandensein einer Online-Hilfe. Unter dem Stichwort Ausstattung werden in erster Linie Editoren beurteilt. Die Multiplayer-Note schließlich sagt Ihnen, wie gut die Mehrspielerfunktionen sind – sofern vorhanden.

LOTZEN

Ein Imperium für Zuhause

Das erste weithin bekannte Computer-Strategiespiel mit globalem Inhalt war New World Computings »Empire«. Zwei oder drei Parteien, angeblich Raumschiffkapitäne, begannen von einer einzigen Stadt aus, einen Planeten mit kleinen Inseln zu erkunden. Neu entdeckte Städte wurden flugs dem eigenen Reich einverleibt und zur Produktion neuer Kampfeinheiten benutzt. Obwohl man gegen Ende einer Partie riesige Truppenmassen Richtung Front manövrierte und die Kampfergebnisse extrem zufällig waren, sicherte sich das Inselspringen viele Fans. Sid Meiers berühmtes »Civilization« war sich dann auch nicht zu schade, diverse Elemente zu übernehmen. So erinnern viele Kampfeinheiten und das Aufdecken der Karte an Empire.

Dazu gab es freilich tonnenweise eigene Ideen, die Civilization zu einem der meistverkauften und populärsten Computerspiele überhaupt machten. Kein Wunder, daß viele Firmen versuchten, dieses Erfolgskonzept zu kopieren. Immer wieder tauchten Programme auf, bei denen eine zweidimensionale Spielwelt aufgeklärt, Städte gegründet und gekämpft wurde. Erstaunlicherweise schafften es nur wenige dieser Klone, an das große Microprose-Vorbild heranzukommen. Zu den löblichen Ausnahmen gehören Sid Meiers eigener Ableger, »Colonization«, sowie die Produkte einer kleinen Softwarefirma namens SimTex. Deren »Master of«-Reihe hält den zweiten Platz der Globalen Strategie fest besetzt. In weiser Voraussicht sicherte sich Microprose früh die Vertriebsrechte der SimTex-Titel ...

Ein Kessel Buntes

Die Faszination der Welteroberungsprogramme liegt einerseits im ständigen Ausbreiten des eigenen Machtbereichs, andererseits in der Vielzahl der verquickten Spielelemente. Man forscht, tauscht Waren, taktiert, überlistet, rüstet auf, errichtet Städte und führt Krieg. Bei vielen Vertretern des Genres baut man Straßen zwischen seinen Ortschaften, wertet das Umland auf und muß die Bereitstellung von Ressourcen beachten. Daß Städte dabei oft nur mickrige Pixelquadrate sind und ebenso eckige Kampfeinheiten über zweidimensionale Landschaften ruckeln, tut der Phantasie keinen Abbruch: Wer seit vielen hundert Spielrunden ein Volk vor Barbaren und neidischen Nachbarn beschützt hat, der fühlt mit jeder verlorenen Truppeneinheit mit. Vor allem der epische Spielverlauf packt die Fans – während ein Echtzeit-Szenario von »Red Alert« in ein oder zwei Stunden vorbei ist, darf sich der »Civilization 2«-Spieler tage- und wochenlang mit einer einzigen Partie vergnügen.

So testen wir

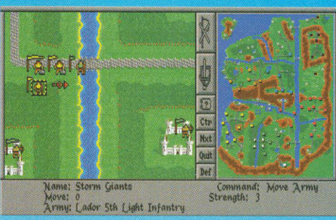
Alle Strategiespiele, bei denen es ums Erobern von Städten oder Planeten geht, die zur Produktion weiterer Kampfeinheiten dienen, werden im Untergenre »Globale Strategie« eingeordnet. Diese Programme bieten meist viel Abwechslung, oftmals sind Forschung und Diplomatie wichtige Bestandteile. Am Ende eines Tests finden Sie den Wertungskasten. Die wichtigste Angabe ist die **Plazierung** des Titels: Wir haben die besten 15 Globalen Strategiespiele in einer Rangliste eingestuft. Dabei wurden nicht nur objektive Bewertungskriterien herangezogen, sondern auch unsere subjektive Meinung. Beachten Sie, daß jedes der vier vorgestellten Untergenres der Strategiespiele eine eigene Rangliste hat – schließlich läßt sich ein »War Wind« schlecht mit »SimCity 2000« vergleichen.

Zudem bewerten wir sechs Faktoren in fünf Stufen, von »Sehr schlecht« bis »Sehr gut«. Im Bereich der Globalen Strategie ist die **Präsentation** nicht übermäßig wichtig – trotzdem soll das Hingucken nicht weh tun und jede Information übersichtlich gezeigt werden. Bei den **Szenarios** finden Sie oft den Eintrag »zufällig«: Die meisten Genrevertreter begnügen sich mit Zufallskarten, deren Generierung Sie beeinflussen können. Auch wenn etwa »Civilization 2« einige Szenarien anbietet, sind diese nur als nettes Extra zu verstehen – das Hauptaugenmerk liegt auf der Besiedlung ausgewürfelter Welten. Die **Computer-KI** zeigt, wie klug sich die virtuellen Kontrahenten verhalten, und insbesondere, wie glaubhaft ihre Diplomatie ist. Beim **Komfort** belohnen wir, wenn trotz vieler Details alle Spielbestandteile einfach zu erreichen und zu steuern sind. Aufgrund der oftmals epischen Partielängen verzichten viele Globalen Strategiespiele auf den **Multiplayer**-Modus. Andere wiederum zeigen gerade hier ihre größten Stärken, etwa »Global Conquest«. Wichtig ist die gleichzeitige Ausführung der Befehle oder das Vorhandensein von Kampfberichten. Die **Ausstattung** wertet vor allem vorhandene Karteneditoren. Am Ende des Wertungskastens werden dann noch die wichtigsten Plus- und Minuspunkte stichwortartig aufgeführt.

DIE MEILENSTEINE



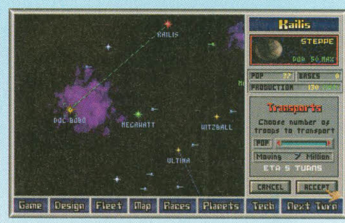
1984: EMPIRE weckte bei vielen Computerspielern die Lust auf Globale Strategie. Im Bild sehen Sie die PC-Deluxe-Version. Das Original sah auf PCs grobauflösend und häßlich aus, bot aber schon Aufklärung der Karte, Eroberung von truppenproduzierenden Städten sowie ein Replay des gegnerischen Zugs.



1990: WARLORDS machte die Firma SSG über Nacht einem breiten Publikum bekannt. Im Gegensatz zu früheren Titeln wie »Russia« oder »Reach for the Stars« hatten die Australier auf Spielbarkeit und Grafik geachtet. In dem Fantasy-Spiel gab es nur ein Szenario, doch dafür acht Startpositionen.



1991: CIVILIZATION ist der Strategiespiel-Klassiker schlechthin. Schon in der VGA-Variante machte der epische Mix aus Entdecken, Aufbauen, Forschen, Kämpfen und diplomatischem Taktieren ungeheuren Spaß. Zahlreiche Ableger waren die Folge, darunter eine grafisch aufgepeppte Windows-Version.



1994: MASTER OF ORION stellte das Erstlingswerk von SimTex dar. Von Microprose veröffentlicht, konnte sich die Weltraumeroberung vor allem aufgrund der kinderleichten Bedienung, gepaart mit strategischem Tiefgang, durchsetzen. Noch heute zählt der Computergegner – trotz Betrügereien – zu den besten.

DIE KAISERKRONE

Der Nachfolger des Strategiespiel-Klassikers schlechthin präsentiert sich in strahlendem Prunkgewand: Nie war Globale Strategie derart spannend, regeltechnisch ausgefeilt und langfristig motivierend.



Von Trondheim marschiert eine Karawane Richtung Feldkirchen, während sich unsere Wikingerschiffe auf Entdeckungsreise begeben.

Aus der »Civilization«-Packung fielen dem neugierigen Käufer 1992 ein dickes Anleitungsbuch und mehrere Disks entgegen. Ersteres beschrieb ein komplexes Regelwerk, letztere enthielten einen ganzen Planeten. Der Spieler hatte die Aufgabe, ein Steinzeitvolk mit Kampfgeschick und ökonomischer Kompetenz durch die Jahrtausende zu führen. Am Ende stand das Entsenden von Kolonisten mit einem Raumschiff. »Civilization 2« ist der offizielle Nachfolger zu diesem Klassiker. Das Grundkonzept wurde von Jeffrey L. Briggs und Brian Reynolds kaum geändert, doch sie haben viele Regeln überarbeitet und neue Details eingefügt. Der Schöpfer des Originals, Sid Meier, garantierte als Supervisor für die Qualität.

Das Stadtmenü ist aufgeräumt wie nie zuvor, auf einen Blick sehen Sie die Bevölkerung, die Produktion, die Unterhaltskosten sowie verteidigende Truppen.

Neues Kampfsystem löst alte Probleme

Früher sah ein Kampf bei Civilization so aus: Einheit A griff Einheit B an, diverse Werte und Boni wurden verrechnet. Am Ende stand aber eine einfache Prozentchance, über die per Zufallszahl entschieden wurde. Die unterlegende Einheit war sofort vernichtet, die siegreiche blieb unversehrt. Mit etwas Pech konnte ein Schlachtschiff gegen Musketiere verlieren oder mit Glück fünf Gegnerkähne hintereinander ausschalten. Civilization 2 hat eine ebenso einfache wie gute Lösung für dieses Dilemma gefunden: Jede Einheit verfügt nun über Hitpoints, eine Panzerung und eine Feuerstärke. Die Kämpfe enden zwar immer noch mit der Zerstörung eines der beiden Kombattanten, sind aber in mehrere, blitzschnell berechnete »Schußwechsel« unterteilt. So kann auch der Sieger schwer angeschlagen werden, vor allem aber geht der Glücksfaktor zurück und überlegene Einheiten gewinnen öfter. Damit sind die Kampfergebnisse vorhersehbarer und glaubwürdiger. Angeschlagene Truppen büßen prozentual an Bewegungspunkten ein, können aber in Städten wieder repariert oder verarztet werden.

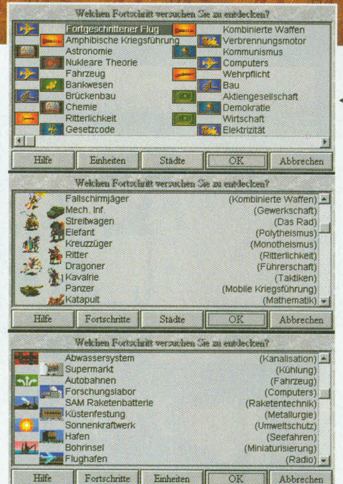
Dank solcher Infotafeln behält man das komplexe Geschehen im Griff.

Je nach Bildschirmauflösung und Zoomfaktor sehen Sie beliebige Ausschnitte der Gesamtkarte.

Modische Isometrie-Darstellung

Zwar werden die Kontinente nun von schräg oben gezeigt, doch bestehen sie immer noch aus viereckigen Feldern. In jedem können mehrere eigene Kampfeinheiten stehen, von denen im Defensivfall die kampfstärkste alle anderen





◀ **Ein ausgeklügeltes Hilfssystem erklärt Ihnen nicht nur alle Spielbestandteile, sondern gibt auch konkrete Ratschläge, wie eine bestimmte Technologie am schnellsten erforscht werden kann.**

verteidigt. Nur in Städten und Festungen gilt diese Regel nicht, so daß der Angreifer alle Verteidiger nacheinander schlagen muß. Die Felder haben ein Terrain, eine Bebauung (etwa Straßennetz oder Flugplatz) sowie mitunter spezielle Rohstoffe. So sorgen Fische für mehr Nahrung, Öl für größere Produktion und Diamanten für gesteigertes Handelsvolumen. Letzeres teilt sich in drei Bereiche auf: Mit Geld lassen sich Bauvorhaben beschleunigen, Bestechungen durchführen oder Aufstände anzetteln. Forschungspunkte investiert man in die Entwicklung neuer Technologien. Luxusgüter besänftigen aufgebrachte Bürger – ansonsten drohen Aufstände. Holt man einen Teil der im Umland als Produzenten tätigen Bürger in die Stadt, arbeiten sie als Wissenschaftler (mehr Forschungspunkte), Finanzbeamte (mehr Geld) oder Entertainer (mehr Luxusgüter).

Gerissene Gegner mit Langzeitgedächtnis

Zu Beginn einer Partie kennen Sie nur einen winzigen Teil der Karte, erst im Laufe der Zeit entdecken Ihre Einheiten das Umland. Während Ihre erste Stadt langsam wächst und vielleicht schon die zweite gegründet wurde, treffen Sie auf andere Völker. Civilization 2 wartet mit umfangreicherer Diplomatie auf als das Außenministerium mancher Kleinstaaten. Jedes Konkurrenzvolk hat eine Reputation und eine Meinung über Ihre Zivilisation. Dazu kommen die relative militärische und wirtschaftliche Stärke und die Entfernung voneinander. Geschenke sind ebenso möglich wie Drohungen und Nichtangriffspakte. Durch Lügen oder Truppenmassierungen in Grenznähe zieht man sich den Zorn seiner Nachbarn zu, die sich sehr lange an Ihre Missetaten erinnern. Wie in den beiden Weltkriegen können Bündnisstrukturen dazu führen, daß aus einer lokalen Krise ein Flächenbrand entsteht. Geschickte Staatenlenker erklären nie selbst den Krieg, sondern provozieren andere zum Angriff oder kommen Alliierten zur Hilfe. So behalten Sie immer eine weiße Weste ...

Neben Diplomatie und Kriegen ist der Ausbau der Städte sehr wichtig. Jedes der 66 Gebäude und Weltwunder wirkt sich anders aus, so senken Gerichtshäuser die Korruption, Banken erhöhen das Kapital und Kirchen die Zufriedenheit der Bewohner. Stadtmauern helfen bei der Verteidigung, Ölplattformen kurbeln die Produktionskraft an. Große Städte bringen aber auch Umweltprobleme mit sich, die durch Abwasserkanäle oder Massenverkehrsmittel eingedämmt werden können.

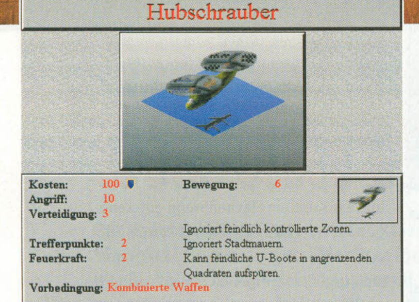
Vom Katapult zum Tarnbomber

Natürlich gibt es in einem antiken Dorf keinen Supermarkt – jede Kampfeinheit und Stadtverbesserung will zunächst erforscht wer-

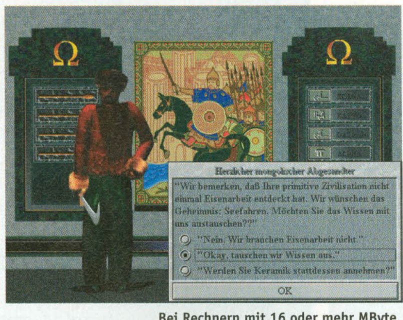


Eine Stadt aus der Vogelperspektive gesehen – Sie erkennen unter anderem einen Tempel und die Pyramiden.

In unserem griechischen Privatmeer versammeln wir eine große Invasionsflotte.



Viele der Kampfeinheiten haben Spezialfähigkeiten; Hubschrauber etwa können zur U-Boot-Jagd verwendet werden.



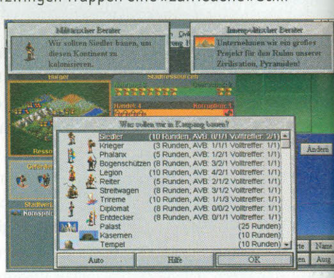
Bei Rechnern mit 16 oder mehr MByte RAM gibt es bei Verhandlungen animierte Herolde zu sehen – für jedes Volk einen anderen.



Weitgehend sinnlos sind die Videoschnipsel mit Beratern, die knappe Kommentare zur aktuellen Lage von sich geben.

den. Aber auch in neutralen Dörfern, den »Ereigniskarten« von Civilization 2, liegen Entwicklungen herum, oder man tauscht eigene Forschungsergebnisse gegen die des Nachbarn. Wer im Krieg eine feindliche Stadt besetzt oder erfolgreich Spione einsetzt, kommt ebenfalls an neue Technologien. Von den über 50 Kampfeinheiten haben 15 Spezialfähigkeiten. Die erwähnten Spione zum Beispiel können ebenso Botschaften einrichten wie das Trinkwasser vergiften oder gar einen atomaren Sprengsatz zünden. Speerträger sind gegen Kavallerie besonders gut geeignet, und die Ingenieure erfüllen alle Aufgaben der Siedler in der Hälfte der Zeit. Durch die Vielzahl an Truppentypen gibt es viele taktische Kniffe, Angriffe in den höheren Schwierigkeitsstufen müssen gut geplant werden. Manche Kampfeinheiten ersetzen ältere, etwa Lkws Karawanen.

Je nach Regierungsart kosten die Einheiten verschieden viel Unterhalt und wirken sich anders auf die Moral der Bevölkerung aus. Im Despotismus erzwingen Truppen eine »zufriedene« Stimmung, in einer Demokratie führen Atomraketen und fern der Heimat stationierte Armeen zu Protesten. Im Fundamentalismus kann man zwar unbesorgt Krieg führen, doch die Forschung ist nur halb so effektiv. Die einzelnen Regierungsformen sind sehr viel ausgewogener als bei Civilization 1, es ist jetzt nicht mehr die Ideallösung, so schnell wie möglich auf Monarchie und dann auf Republik zu schalten.



Auf Wunsch werden Sie beraten, was eine Stadt als nächstes bauen sollte.

Civilization glänzt mit einer Vielzahl von Einstellmöglichkeiten, so daß der Langzeitspielwert außergewöhnlich hoch ist. Wer will, darf beispielsweise mit der alten Kampfformel spielen, aus der Welt eine Scheibe machen oder die Gefährlichkeit der neutralen Barbarenstämme verändern.



JÖRG LANGER

Eigentlich gebührt ja den Ingenieuren und Siedlern die Auszeichnung der beliebtesten Einheit – sie bauen Straßen und Geleise, bewässern Farmland, errichten Festungen und Flugplätze, beseitigen Müll und gründen Städte. Auch das Schlachtschiff kommt mir in den Sinn, das dank des neuen Kampfsystems der unbestritten mächtigste Truppentyp im Spiel ist. Aber für die wahren Helden halte ich die Spione, die Fortentwicklung der Diplomaten. Sie spionieren gezielt nach bestimmten Technologien, bestechen gegnerische Einheiten oder verüben Sabotageakte. Ist ein Agent erfolgreich, geht er nicht verloren, sondern kehrt als Meisterspion in seine Heimatstadt zurück – um im nächsten Einsatz noch bessere Erfolgsaussichten zu haben.

Civilization 2000 selbst brauche ich nicht zu loben – die ungebrochene Beliebtheit des Spielsystems spricht für sich. Es ist bewundernswert, wie gut sich die vielen Änderungen in das bewährte Grundkonzept einfügen. Man mag einen Multiplayer-Modus vermissen – aber ganz ehrlich: Ein derart umfangreiches Schwergewicht ließe sich schon zu zweit nur unter Schwierigkeiten vernünftig spielen (Fairneß, Zeitbedarf). Durch die Vielzahl an Technologien und Spielmechanismen bleibt die Motivation auch nach zehn und mehr Solopartien erhalten. Die aufgebohrte Diplomatie und die in den höheren Stufen sehr starken Computergegner tun ihr übriges. Civilization hat die Kaiserkrone der Globalen Strategie redlich verdient!

CIVILIZATION 2

Hersteller:	Microprose	Hardware:	Pentium/60, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95	Sprache:	Deutsch; schlecht übersetzt
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Gegner-KI:	Sehr gut	Multiplayer:	nicht v.
Szenarios:	zufällig	Komfort:	Sehr gut	Ausstattung:	Gut

AUF EINEN BLICK

PLUS: Gutes Kampfsystem; Vielfalt der Einheiten, Entwicklungen und Stadtausbauten; Langzeitmotivation.

MINUS: Multimedia-Beiwerk wie die Videos der Stadträte wirkt aufgesetzt; schlechte deutsche Übersetzung.

1. PLATZ

Eigene Szenarios bei Civilization 2

WELTENSCHÖPFER

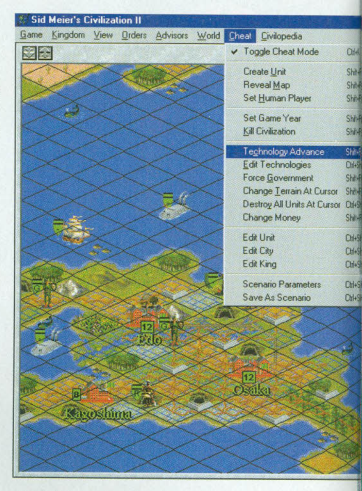
Obwohl Civilization 2 eigentlich nur einen Karteneditor enthält, können Sie doch komplette Szenarios mit beliebigen Kampfeinheiten erstellen. Wir zeigen Ihnen die notwendigen Tricks.

Der Strategieknüller »Civilization 2« enthält einen Karteneditor sowie ein umfangreiches Cheatmenü. Zusammen mit einem handelsüblichen Zeichenprogramm und einem Texteditor ist es möglich, beliebige Szenarien mit eigenen Truppentypen und Forschungsstufen zu erstellen. Das Programm ist so gestaltet, daß man auch ohne spezielle Kenntnisse Änderungen an wichtigen Parametern vornehmen kann. Wir zeigen Ihnen Schritt für Schritt, wie Sie eigene Szenarien und Truppentypen erstellen können.

Ein Szenario unterscheidet sich in drei wesentlichen Punkten von einer normalen Civilization-Partie: Man startet erstens mit einer vorgegebenen Stellung, es gibt zweitens einen »Protagonisten«, der bestimmte »Ziele« erreichen muß (eroberte Städte oder Weltwunder) und drittens ist die Rundenzahl begrenzt. Sie haben grundsätzlich mehrere Möglichkeiten, ein Szenario zu gestalten: Verändern eines der beiden mitgelieferten Szenarios – hierzu starten Sie es vom Civilization-Hauptmenü aus (vierter Menüpunkt) und aktivieren dann den Cheat-Modus. Sie können auch einen beliebigen Spielstand laden und diesen verändern. Wollen Sie hingegen bei Null anfangen und eine selbst gezeichnete Weltkarte benutzen, so muß der Karteneditor ran. Natürlich ist auch ein Mix aus diesen Varianten möglich; so könnte man die Startbedingungen vorgeben, eine beliebige Anzahl von Runden spielen und erst dann ein Szenario daraus basteln. Ein Beispiel hierfür: Sie wollen die »Kolonisierung« eines rückständigen Planeten durch eine raumfahrende Rasse simulieren. Das einfachste wäre, einen Spielstand einzuladen, bei dem sämtliche Völker im Mittelalter angesiedelt sind. Nun bessern Sie das kleinste Volk mit modernster Technologie und Kampfeinheiten auf, nennen seine Städte »Landeplatz« – und schon können Sie testen, wie man mit einigen Hubschraubern und Marines gegen Massen von Katapulten und Rittern abschneidet.

Der Karteneditor

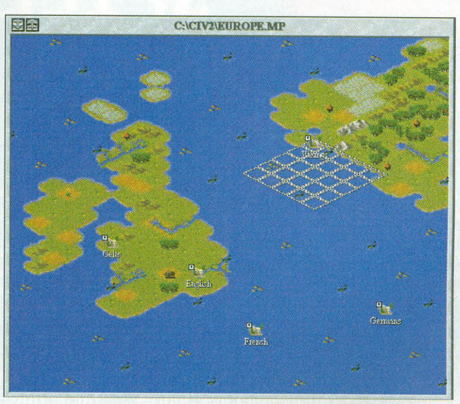
Freundlicherweise haben die Designer einige Bonuskarten beigelegt, darunter die Weltkarte in drei verschiedenen Größen. Je größer die Welt, desto mehr Gebiet müssen Sie erforschen, und desto seltener gibt es in der Anfangsphase Kriege. Sie können natürlich auch die Karte eines beliebigen Spielstands laden und verändern oder eine völlig neue zeichnen. Besonders wichtig ist der »Pinsel« ganz rechts (das Stadtsymbol). Hiermit legen Sie fest, wo die einzelnen Völker starten. Stämme ohne Startposition werden zufällig auf die Karte gesetzt. Die Spezialressourcen lassen sich nicht gezielt plazieren, sie werden durch das Terrain und eine Zufallsformel bestimmt. Wem die Verteilung nicht gefällt, drückt die Taste »s« und gibt eine maximal fünfstellige Zahl ein. Experimentieren Sie solange mit dieser Zahl, bis Ihnen das Ergebnis zusagt. Wenn dann die Form Ihrer Inseln und Kontinente fertig ist, und Sie nur noch die Landschaft ändern wollen, sollten Sie die Funktion »Küstenlinie schützen« aktivieren.



Unser Beispielszenario soll die Eroberung Britanniens durch die Römer zum Inhalt haben. Dazu laden wir die Europakarte und löschen durch Übermalen mit »Ozean« alle Landmassen bis auf die britischen Inseln. Am besten schalten Sie dazu die kleinste Vergrößerung ein und benutzen den »5 x 5«-Pinsel. Danach erstellen wir eine kleine Insel vor der Südküste Englands (Entfernung mindestens 5 Felder), welche später den Nachschub aus Gallien symbolisieren wird, und setzen darauf die römische Startposition. Anmerkung: Obwohl nun eine Stadt eingezeichnet ist, startet an dieser Stelle später ein Siedler, Sie können also keine Städte per Karteneditor gründen. Drei Völker sollen Rom gegen-

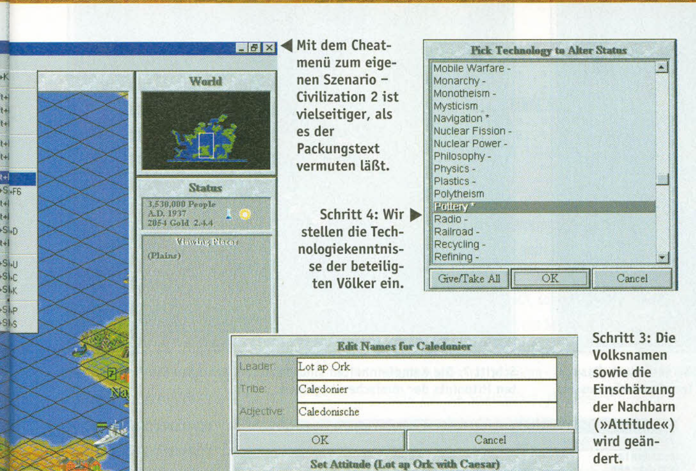


Schritt 1: Von der Europakarte benötigen wir für unser Beispielszenario ...



... nur die Britischen Inseln, der Rest wird durch Übermalen mit »Ozean« gelöscht.





Mit dem Cheatmenü zum eigenen Szenario – Civilization 2 ist vielseitiger, als es der Packungstext vermuten läßt.

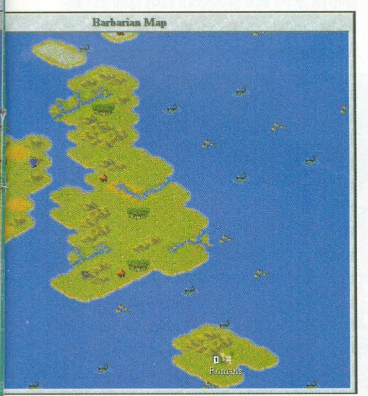
Schritt 4: Wir stellen die Technologiekenntnisse der beteiligten Völker ein.

Schritt 3: Die Volksnamen sowie die Einschätzung der Nachbarn (»Attitude«) wird geändert.



Schritt 2: Per »Destroy all units at Cursor« und »Create Unit« haben wir die drei britischen Völker plaziert, außerdem hat sich der römische Siedler niedergelassen.

überstehen: Belgae (als Sammelbegriff für die Bewohner Südenglands), Waliser und Caledonier. Dies regelt man aber nicht durch Startpositionen, sondern später per Cheat-Menü. Nach einigen Detailänderungen beim Terrain speichern wir die Karte unter dem Namen **CAESAR.MP** ab und starten ein neues Spiel auf eben dieser Karte. Die nächsten beiden Fragen mit »nein« beantworten und als Zahl der Zivilisationen »4« auswählen. Die Barbarenfrequenz kann man getrost auf »Wilde Horden« einstellen – vermutlich tauchen sowieso keine auf. Wir selbst übernehmen die Römer. Keine Sorge, wenn der Computer zum Beispiel die zu unserem Szenario wenig passenden Babylonier und Amerikaner als Gegner auswählt – wir ändern das gleich von Hand. Übrigens: Wenn Sie nicht wollen, daß vernichtete Stämme durch einen anderen ersetzt werden, sollten Sie dies per »Regeln personalisieren« einstellen.



Dann ändern wir das Terrain und bauen eine Nachbarinsel für die Römer.

Szenario: Eroberung Britanniens

Schalten Sie nach Start des Spiels den Cheat-Modus ein, und decken Sie die gesamte Karte auf (»Landkarte offenbaren«). Das Cheat-Menü erlaubt es, die beteiligten Zivilisationen fast beliebig zu verändern. Für unser Beispielszenario müssen erstmal die Völker richtig plaziert werden. Während Ihr römischer Siedler (per Zufall könnten es auch zwei sein) auf der künstlichen Insel erschienen sein sollte, stehen die anderen drei Stammesgründer vermutlich kreuz und quer in England herum. Um sie zu versetzen, markiert man den Siedler per Rechtsklick und wählt die Cheat-Funktion »Alle Einheiten beim Cursor zerstören«. Danach erschafft man den Siedler an der gewünschten Stelle per »Einheit schaffen«-Menü neu. Um überhaupt Einheiten eines anderen Volks aufstellen zu dürfen, muß in diesem Menü die Einheit markiert und dann auf den Knopf »Foreign« geklickt werden. Die übrigen Buttons erlauben den Zugriff auf veraltete, noch nicht erforschte sowie Veteranen-Einheiten.

Verfrachten Sie einen Siedler in die Gegend von London, den nächsten an die Westküste Englands und den dritten in den Norden – jeweils auf Weideland, bitte. Welches Volk Sie wohin setzen, ist egal, die Namen ändern wir nun sowieso per »König ändern: Name«. Aus dem nördlichen Volk werden die Caledonier, aus dem westlichen die Waliser und aus dem dritten die Engländer. Über die restlichen Optionen des König-Menüs stellen Sie die diplomatischen Beziehungen der Völker ein. Wählen Sie »König ändern«, »Kelten«, »Verhalten festlegen«, »Caledonier« und stellen »0« ein. Dadurch mögen die Kelten die Caledonier. Wiederholen Sie diese Prozedur solange, bis sich die in Britannien lebenden Völker gegenseitig leiden können und die Römer hassen (einzustellender Wert: 100). Für letztere brauchen Sie keine Werte anzugeben, schließlich spielen Sie dieses Volk ja selbst. Allerdings könnten Sie sich das Leben schwerer machen, indem Sie den römischen Ruf auf 4 stellen.

Es liegt an Ihnen, wie detailliert Sie die Parteien gestalten wollen – per »Technologien ändern« können Sie etwa exakt den Wissenstand bestimmen. Für ein reines Kampfszenario ist dies aber nur insoweit notwendig, daß die gewünschten Truppentypen gebaut werden können. Für unser Beispiel geben wir allen Völkern »Töpferei«, »Begräbnis« und »Währung«. Hierbei hilft die vorletzte Funktion im König-Menü. Die Römer erhalten zudem »Eisenarbeit« (wir können auch nichts für die deutsche Version ...), »Navigation«, »Religion« und »Reiten«. Wichtig: Verlassen Sie das Technologie-Cheatmenü immer per »Abbrechen«! Gründen Sie nun – ganz wie in einem normalen Spiel – die römische Stadt und beenden die Runde, damit die drei britischen Völker nachziehen können. Läßt sich ein Volk nicht sofort nieder, übernimmt man es per »Spieler bestimmen« selbst, plaziert den Siedler neu und gründet die

ACHTUNG, BITTE LESEN!

ACHTUNG!

Erstellen Sie eigene Civilization-Szenarien nur für den Privatgebrauch! Da Civilization offiziell keinen Szenario-Editor enthält, müssen Sie sich auf einige Handarbeit und Herumprobiererei einstellen. Wie immer, wenn man Bestandteile einzelner Dateien eines Programms verändert, kann es zu Fehlern kommen – Sie handeln auf eigene Gefahr. Kopieren Sie sich deshalb bitte vor der Manipulation einer Datei diese zur Sicherheit in ein anderes Verzeichnis. Wenn Sie sich das Verändern von Textdateien oder Grafiken nicht zutrauen, dann beschränken Sie sich einfach auf diejenigen Arbeitsschritte, die direkt von Civilization 2 aus vorgenommen werden können. Beachten Sie bitte, daß das Installieren des auf unserer CD enthaltenen Patches von Ihnen geänderte Dateien überschreiben kann. Sie sollten deshalb zunächst den Patch installieren, und erst dann eigene Truppenwerte oder Szenarios erstellen.



Schritt 5: Alle Städte wurden gegründet, ihre Größe verändert. Das Umland der römischen Stadt wurde per »Change Terrain« aufgebessert.

Schritt 7: Die Kampfeinheiten sind plaziert – beachten Sie die halbierten Hitpoints der römischen Legionen.

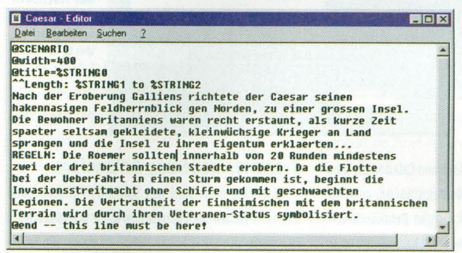
Stadt. Danach aber wieder zu den Römern umschalten. Perfektionisten benennen nun die Städte um, wir haben aus »Rom« kurzerhand »(GALLIEN)« gemacht – die Insel soll ja nur den römischen Nachschub symbolisieren.

Mit »Stadt ändern: Größe« setzen Sie die Bevölkerungsgröße der drei englischen Städte auf 5, die der römischen auf 8. Ausbauten werden errichtet, indem man die Stadtproduktion entsprechend ändert und im selben Menü die Taste »Mogeln!« betätigt. Die Barbarenstädte sollten über Baracken, einen Kornspeicher sowie Tempel verfügen, die Römer zusätzlich über einen Marktplatz – aber keine Baracken. Auch hier gibt es eine Kopierfunktion, um einfach alle Gebäude einer anderen Stadt zu übernehmen. Legen Sie jetzt für jede britische Ortschaft per »Stadt ändern: Stadtziel« fest, daß sie zum Sieg notwendig ist (»1«). Per »Terrain beim Cursor ändern« bessert man das Umland der römischen Stadt durch Bewässerung und Minen auf. Geben Sie den Römern zudem 100 Gold als Startkapital; die »Barbaren« bekommen nichts.

Plazieren der Truppen

Erschaffen Sie zwei Legionen (keine Veteranen!) in einem Wasserfeld vor der Südküste Englands und wiederholen diese Prozedur im Nachbarfeld. Daneben einen Siedler und eine Einheit »Reiter« (nicht »Kavallerie«) hinstellen. Schiffe bekommen die Römer keine, da diese bei der Überfahrt durch einen Sturm schwer beschädigt würden. Um zu simulieren, daß die römischen Soldaten ebenfalls schwer gelitten haben, verringern Sie die Hitpoints jeder Legion auf die Hälfte (per »Einheit ändern: Trefferpunkte«). Dieser Invasionsstreitmacht stellen Sie auf britischer Seite jeweils fünf Veteranen-Krieger und eine normale Bogenschützen-Einheit entgegen. Positionieren Sie diese Einheiten in und um die jeweilige Stadt. Anmerkung: Baut man die Truppen per »Mogeln!« direkt in den Städten, müssen letztere Unterhalt für sie zahlen. Werden die Einheiten hingegen auf der Landkarte erschaffen, kosten sie keinen Unterhalt. Es sei denn, sie erhalten extra eine unterhaltspflichtige Heimatstadt zugewiesen.

Sind Sie mit der Ausgangssituation zufrieden, müssen noch einige »Szenarioparameter« angepaßt werden. Stellen Sie bei »Jahresablauf« 10 Jahre ein (»-1« würde übrigens bewirken, daß jede Runde einem Monat entspricht). Das Anfangsjahr sollte 41, die maximale Rundenzahl 20 betragen. Da bis zur Gründung der ersten Städte bereits ein oder zwei Runden vergangen sind, korrigiert man per »Anfangsjahr« die Rundenzahl auf 0. Aktivieren Sie einmal den Stichpunkt »Inszenierung ändern«, so daß in Klammern steht: »Inszenierung«. Man könnte nun noch per »Dörfer löschen« alle »Ereigniskarten« entfernen, bevor Sie dem Szenario einen Namen geben, wie »Caesar«. Nun ändern wir die Siegbedingungen im gleichnamigen Menüpunkt. Von oben nach unten sollten für unser Szenario die Werte 1, 0, Romans, 3, 2, 1 und 0 eingestellt werden. Mit anderen Worten: Die Römer gewinnen das Szenario, wenn sie es innerhalb von 20 Runden schafften, zwei oder drei der britischen Städte zu erobern oder zu zerstören. Erobern sie weniger, so bleiben die britischen Völker Sieger.


Caesar - Editor
Datei Bearbeiten Suchen ?

```
@SCENARIO
@width=400
@title=%STRING0
^^Length: %STRING1 to %STRING2
Nach der Eroberung Galliens richtete der Caesar seinen
hakennasigen Feldherrnblick gen Norden, zu einer grossen Insel.
Die Bewohner Britanniens waren recht erstaunt, als kurze Zeit
spaeter seltsam gekleidete, kleinwüchsige Krieger an Land
sprangen und die Insel zu ihrem Eigentum erklaerten...
REGELN: Die Roemer sollten innerhalb von 20 Runden mindestens
zwei der drei britannischen Staedte erobern. Da die Flotte
bei der Ueberfahrt in einen Sturm gekommen ist, beginnt die
Invasionsstreitmacht ohne Schiffe und mit geschwaechten
Legionen. Die Vertrautheit der Einheimischen mit dem britannischen
Terrain wird durch ihren Veteranen-Status symbolisiert.
@end -- this line must be here!
```

Zwei Dinge sind beim Szenariotext wichtig: Anfang und Ende, sowie der Name der Datei.

Zu guter Letzt verleihen Sie im Menü »Regierung zwingen« den Römern die Staatsform Monarchie, den Barbarenvölkern Despotismus. Nach einem letzten Check (Bekommt jede Stadt die unzufriedenen Bürger in den Griff?) wird Ihr Werk gespeichert (»Als Szenario speichern«) und kann in Zukunft direkt vom Hauptmenü aus gestartet werden. Wer es perfekt machen möchte, schreibt noch eine kurze Einleitung dazu. Diese muß denselben Namen haben, wie das Szenario. Wurde es als »Caesar« gespeichert, so muß eine Datei namens **CAESAR.GER** im CIV2-Verzeichnis stehen. (Anmerkung: Ist als Sprache nicht Deutsch, sondern Englisch eingestellt, muß die Datei **CAESAR.TXT** heißen). Kopieren Sie sich am besten die Datei **ROME.TXT** und fügen Ihren eigenen Text ein. Die ersten vier Zeilen sowie die letzte müssen unbedingt stehen bleiben. Der Wert »WIDTH« gibt die Breite des bei Szenariostart erscheinenden Textfensters in Pixeln an und darf verändert werden. Beim Beispieltext sehen wir gnädig darüber hinweg, daß der große Julius Caesar eigentlich nur einen kleinen Abstecher nach England gemacht hat und die eigentliche Invasion erst später erfolgte ...

Schritt 6: Zum Ausbau der Städte die Produktion ändern und den Cheat-Knopf benutzen.

Globale Strategie

Schon haben Sie Ihr ureigenes Szenario – dessem Ausbau keine Grenzen gesetzt sind. Sie könnten etwa die Karte verdecken (im Szenario-Menü: »Landkarte völlig abdecken«). In diesem Fall müssen Sie aber das Umland der römischen Stadt nach dem Verdecken (aber vor dem Abspeichern!) neu aufklären, sonst gibt es eine Versorgungskatastrophe. Erschaffen Sie dazu rings um die Stadt einige Einheiten und entfernen Sie diese gleich darauf wieder. Die Barbaren hätten im übrigen viel bessere Chancen, wenn sie über Stadtmauern verfügten. Und Irland ist momentan auch noch sehr leer ...

Name	veraltet durch	Land-(1) See-(2) Luft-(1) Einheit	Bewegung	Nachtanken alle x Runden	Angriff/	Verteidig.	Hitpoints/	Feuerkraft	Kosten (:10)	Frachtraum (Einheiten)	Zweck (für KI)	Voraussetzung (Technologie)	Spezialfähigkeiten (1 heißt vorhanden)
LKW,	nil,	0,	2.,	0,	0a,	1d,	1h,	1f,	5,	0,	7,	Cor,	000000000000010
Entdecker,	Gue,	0,	1.,	0,	0a,	1d,	1h,	1f,	3,	0,	0,	Sea,	000001000000010
PC Infanterie,	nil,	0,	3.,	0,	5a,	5d,	3h,	3f,	8,	0,	0,	Cmp,	110000000000000
Extra Schiff,	nil,	2,	4.,	0,	4a,	2d,	2h,	1f,	5,	1,	2,	no,	000000000000000
Extra Luft,	nil,	1,	8.,	4,	8a,	8d,	2h,	2f,	10,	0,	0,	no,	000000000000000

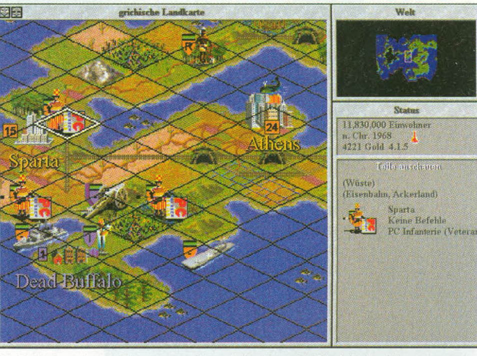
Hier sehen Sie, wie die Werte für die Einheit »PC Infantrie« heißen müssen.

Neue Kampfeinheiten

Wenn Sie nicht nur bestehende Einheiten verwenden wollen, gibt es eine weitere Editiermöglichkeit: Laden Sie die im CIV2-Verzeichnis stehende Datei **RULES.GER** mit einem Texteditor. Spielen Sie Civilization 2 auf Englisch, so heißt die richtige Datei **RULES.TXT**. Die globalen Werte (Nahrungsverbrauch etc.) sollten Sie nur nach reiflicher Überlegung ändern, da sonst der gesamte Spielablauf aus den Angeln geraten kann. Im Text nach unten scrollen, bis die Kampfeinheiten auftauchen. Den Namen folgt jeweils eine lange Zeile mit mysteriösen Zahlen und Buchstabenkürzeln. Was jeder einzelne Eintrag zu bedeuten hat, können Sie den Kommentarzeilen der Datei sowie unserem Bild (siehe oben) entnehmen.

Wir wollen eine Landeinheit namens »PC Infanterie« erschaffen, die drei Bewegungspunkte besitzen soll, durchschnittliche Kampfwerte sowie beachtliche Feuerkraft und Panzerung. Als Spezialfähigkeiten soll die Einheit U-Boote aufspüren können und sich gegen Luftangriffe mit doppelter Verteidigungskraft zur Wehr setzen. Die PC Infanterie soll recht teuer sein, mit der Erfindung der Computer zugänglich werden und nicht veralten. Am Ende der Kampfeinheiten-Liste befinden sich drei Platzhalter namens »Extra Land« etc. Den ersten davon ersetzen wir durch »PC Infanterie« und passen die folgenden Werte entsprechend an. Natürlich dürfen Sie auch eine bestehende Einheit verändern – ist Ihnen also der Kreuzritter zu schwach, so ändern Sie einfach den Angriffswert von 5 auf 6. Aber Vorsicht: Wenn Sie einen Killertrupp mit Phantasiewerten erstellen, kann dies nicht nur die Spielbalance gefährden – auch der Computer wird diese Einheit rekrutieren!

Verändern Sie eine bestehende Einheit (wie »Schlachtschiff«), so könnten Sie auch deren Beschreibung in der Civilopaedia anpassen (im Unterverzeichnis CIV2/PEDIA in den Dateien **UNITS.PDG** und **UNITS2.PDG**). Die Einbindung der bis zu drei zusätzlichen Einheiten in die Civilopaedia ist jedoch mit vertretbarem Aufwand nicht möglich. Wer möchte, darf auch eine neue Forschungsstufe entwickeln: Am Ende der entsprechenden Liste haben die Designer wiederum Platz für eigene Ideen gelassen – wie wäre es mit einer Entwicklung namens »PC Player«, die als notwendige Grundlage für die PC Infanterie verwendet wird? Um dies zu realisieren, müßte die Abkürzung der neuen Forschungsstufe (»pcp«) anstelle dem von uns gewählten »cmp« (für Computer) in der Einheiten-Zeile eingefügt werden. Sonstige Auswirkungen einer eigenen Forschungsstufe lassen sich mit vertretbarem Aufwand nicht realisieren.



Die PC Infantrie im Einsatz – aufgrund der Icon-Größe ist das Wappen etwas verdeckt.

Ändern der Spielgrafiken

Auch die Spielgrafiken (Einheiten, Terrain) dürfen manipuliert werden – in Handarbeit allerdings, mit Ihrem eigenen Zeichenprogramm. Wir haben »Neopaint« verwendet, welches in seiner neuesten Version wieder das GIF-Format verarbeitet. Wenn Ihr Malprogramm GIF-Dateien nicht beherrscht, benötigen Sie ein zusätzliches Konvertierprogramm. Wir wollen unserer neuen Infanterie das PC-Player-Logo in die Hand drücken. Also laden wir die Datei **UNITS.GIF** in unser Zeichenprogramm. Sie sehen nun sämtliche Kampfeinheiten aufgelistet, jedes in seinem eigenen Kästchen, auf einer rosa-violetten Diamentenform. Beides gibt Ihnen einen Anhaltspunkt, wie groß die Einheit werden darf – zeichnen Sie in die beiden unteren Dreiecke eines Kästchens, kann dieser Teil der Grafik später nicht dargestellt werden. Die Hintergrund- und Rahmenfarben der Kästchen (rosa, violett, grün) müssen unbedingt die letzten drei Plätze in der Farbpalette der Grafik einnehmen – Civilization 2 behandelt diese drei Palettenfarben als »unsichtbar«.

Per Neopaint basteln wir eine eigene Einheitengrafik.

Im Bild sehen Sie, daß wir unsere PC Infanterie in das Kästchen rechts vom »Entdecker« zeichnen. Da die Einheit mit Logo nur schwer in die Mitte des Kästchens paßt, verschieben wir sie an den linken Rand und nehmen in Kauf, daß später das Hitpoints-Wappen leicht verdeckt sein wird. Wenn Sie mit Ihrem Ergebnis zufrieden sind, speichern Sie die Datei wieder als **UNITS.GIF** im CIV2-Verzeichnis. Achtung: Wenn man die Palette dieses Bildes verändert, kann die Farbdarstellung von Civilization 2 durcheinanderkommen. Gehen Sie deshalb sicher, daß die Datei als 256-Farben-Grafik eingeladen, dargestellt und auch wieder gespeichert wird.

Zu guter Letzt verpassen wir unserer PC Infanterie noch ein eigenes Kampfgeräusch. Hierzu verwenden Sie eine beliebige (aber möglichst kurze) WAV-Datei, die Sie als **CUSTOM1.WAV** ins Verzeichnis »CIV2\SOUND« stellen. Auch für maximal zwei weitere neue Einheiten ist dies möglich, die »1« im Dateinamen wird dann eben in eine »2« oder »3« geändert. Viel Spaß beim Tüfteln und Spielen!

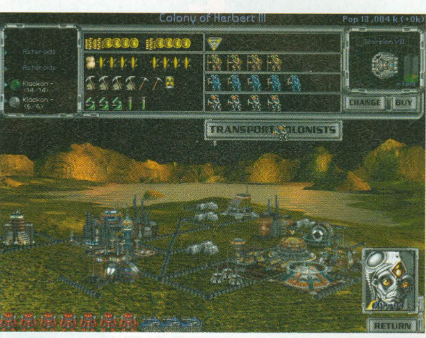
Auf CD: Szenarios

Master of Orion 2: Battle at Antares

HERR DER GALAXIE

Der Nachfolger von »Master of Orion« setzt sich souverän auf Platz 2 der Globalen Strategie: Komplexes Regelwerk und einfache Bedienung überzeugen Einsteiger ebenso wie Profis.





Dank einfachem Interface verschieben Sie Bevölkerungseinheiten komfortabel zwischen den Kolonien.

Ohne jedes Schamgefühl übernahm SimTex für »Master of Orion 2« fast alle Tugenden des ersten Teils, reicherte sie mit einer gehörigen Portion »Master of Magic« an und packte neue Ideen wie Enterkämpfe dazu. Das Ergebnis ist aber nicht etwa ein uninspirierter Nachfolger, sondern ein Strategiespiel allererster Güteklasse.

Zu Beginn darf man das Alter von Galaxie und Zivilisation in drei Stufen bestimmen, sowie die gewohnten Einstellungen wie Spielerzahl und Galaxiegröße vornehmen. Wer keine der 13 vorgefertigten Völker steuern möchte, stellt sich durch »Kauf« verschiedener Vor- und Nachteile sowie Spezialfähigkeiten ein eigenes zusammen. Auch die Regierungsform (Feudal, Diktatur, Demokratie und Union) wirkt sich auf viele Aspekte des täglichen Herrscherlebens aus, sie kann sich im Laufe des Spiels weiterentwickeln.

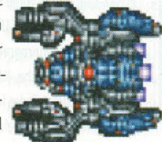


Um unseren Widersacher zu beschwichtigen, schenken wir ihm eines unserer wertvollsten Sonnensysteme, das zwei besiedelte Planeten und 20 Millionen Kolonisten enthält.

Sonne, Mond und Sterne

Master of Orion 2 unterscheidet zwischen Sternen und den sie umkreisenden Planeten. Das Kolonisieren geht einfacher von der Hand als beim Vorgänger, so braucht man nicht erst bestimmte Module zu entwickeln, um lebensfeindliche Himmelskörper zu besiedeln. Statt dessen gibt es beispielsweise bei zu hoher Gravitation Produktionseinbuße oder auf Infernoplaneten kräftig gestiegene Wartungskosten. Später lassen sich die meisten dieser Mali ausgleichen, etwa durch einen Atmosphärewandler.

Die Kolonien werden wie bei Master of Magic dargestellt: In der Mitte sieht man die Gebäude und Truppen der Siedlung, außen Status- und Bedienungsfenster. Die Bevölkerung ist in Arbeiter, Bauern und Wissenschaftler aufgeteilt und produziert entsprechende »Rohstoffe«. Im Baumenü stehen allerlei Gebäude, Schiffe und spezielle Einheiten zur Verfügung – natürlich erst, wenn sie erforscht wurden. Zu den speziellen Einheiten gehört das Kolonieschiff sowie seine Varianten »Außenposten« und »Koloniebasis«. Ersterer erweitert als stellare Tankstelle den Aktionsradius Ihrer Schiffe, letztere kann nur innerhalb des Sonnensystems eingesetzt werden, in dem sie gebaut wurde. Frachtschiffe dienen dem Nahrungs- und Bevölkerungstransport, Transporter dem Verladen von eroberungslustigen Soldaten.



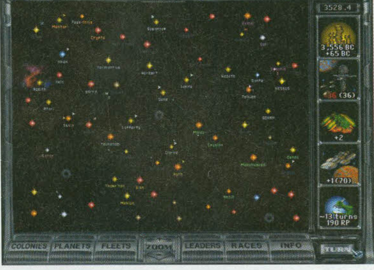
Verbessertes Schiffsdesign, komplexere Kämpfe

Die Kriegsschiffe kommen in sechs Größenklassen vor und können von Ihnen designt werden. Dabei müssen Sie sich nur mit Waffen und Spezialutensilien auseinandersetzen – bei Schilden, Panzerung und Triebwerken wird automatisch die neueste Version eingebaut. Man darf entscheiden, welchen Schußwinkel eine Waffe abdeckt, und ob sie spezielle Eigenschaften haben soll. So richtet ein



Die Weltraumgefechte sind wesentlich komplexer als beim Vorgänger; jedes Raumschiff wird einzeln angezeigt.

Bei Bodenkämpfen kommen Infanteristen und Panzer zum Einsatz, beeinflussen können Sie die Schlacht nicht.



Flottenbewegungen werden auf der Galaxiekarte befohlen, die in mehreren Stufen zoomt.

zum »schweren Geschütz« erweiterter Laser mehr Schaden an – ist aber teurer und sperriger, und zudem nicht mehr zur Raketenabwehr zu gebrauchen. Die weiteren Waffenklassen sind Raketen, Flugzeuge (verfolgen ein Ziel und beschießen seine Schwachstellen) sowie Bomben und diverse Geheimwaffen à la »Destabilisierer«. Man kann zwar immer nur sechs aktuelle Schiffsmodelle haben, doch die älteren müssen nicht verschrottet werden. Sie tun weiterhin ihren Dienst oder werden modernisiert.

Kommt es zum Raumkampf, wird jedes Schiff der Flotte einzeln auf dem scrollenden Schlachtfeld gezeigt. Aufgrund der größeren Felder- und Schiffszahl, neuen Regeln wie Crew-Erfahrungsstufen sowie der Einteilung der Schutzschilde in vier Zonen sind die Kämpfe interessanter als beim Vorgänger – aber auch langwieriger. Zum Glück gibt es wieder den Automatikknopf, nicht benutzte Waffen werden selbständig auf Gegner abgefeuert. Außerdem darf man sich zu Beginn eines Spiels dafür entscheiden, gänzlich ohne taktische Kämpfe zu spielen. In diesem Fall erfährt man immer nur den Ausgang von Schlachten und darf keine Schiffe designen – neu erforschte Waffentechnologien werden vom Programm automatisch in Kampfboni umgewandelt.

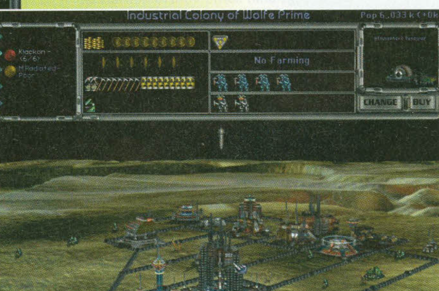
Die Bodenkämpfe laufen auf jeden Fall von selbst ab, allerdings kann man innerhalb einer Spielrunde denselben Planeten sowohl bombardieren als auch invasieren.

Forschungssystem erfordert Umdenken

Die von Ihren Wissenschaftlern generierten Forschungspunkte werden bei Master of Orion 2 immer nur in eine Technologie gesteckt – das spaßige »Hans Dampf in allen Gassen«-Ambiente des ersten Teils hat einem sehr viel bewußteren Forschen Platz gemacht. Die rund 60 Wissensgebiete bestehen ihrerseits aus bis zu vier anwendbaren Techniken; so verstecken sich hinter der Fusionstechnologie etwa Bodentruppen-Laser und Schiffsgeschütze. Normalerweise darf man immer nur eine der Techniken entwickeln, danach ist dieser Forschungszweig nicht mehr



Im Heldenmenü sieht man alle Söldner mit ihren positiven Auswirkungen; die Galaxiekarte zeigt ihren Einsatzort an.



Auf dieser Tundrawelt ist kein Nahrungsanbau möglich – es sei denn, man würde eine »hydrophonic farm« errichten.



Stolz präsentiert unser Agent das Ergebnis seiner Industriespionage.

zugänglich. Das führt zu schwierigen Entscheidungen: Soll man lieber die Bodentruppen aufwerten, oder die Raumschiffe? Ist ein Dimensionstor wichtiger, oder doch das Blitz-Energiefeld? Da somit nicht alle Parteien alles entdecken können, unterscheiden sie sich mehr, und werden zu größerer Interaktion angetrieben – also Wissensaustauch, Spionage oder Krieg.

Die gelungene Diplomatie von Master of Orion 1 wurde in Details nochmals verbessert, man darf nun konkret Tributzahlungen oder den Abzug aller Spione fordern, oder aber auch ein Sonnensystem abtreten. Wenn Sie am Verlieren sind, können Sie Ihr restliches Gebiet per Kapitulation einem Gegner vermachen – und fortan dessen Rolle übernehmen. Das ist zwar den anderen Völkern gegenüber nicht fair, aber schließlich kommt es darauf an, daß Sie Spaß am Spiel haben – und nicht der Computer. Neben den sehr intelligent agierenden, künstlichen Gegnern darf jede Position auch von Menschen gespielt werden – allerdings sollten Sie dann in einer nicht zu großen Galaxie und mit fortschrittlichen Zivilisationen (welche schon mehrere Sonnensysteme und Technologien kontrollieren) beginnen.

Im Infomenü warten Statistiken sowie Beschreibungen der erforschten Technologien auf Sie.

Die Zahl der Zufalls- und Spezialereignisse wurde erhöht, so trifft man auf Eingeborene, oder alle Flottenbewegungen fallen zehn Runden lang flach. Verschiedene Weltraummonster machen die Galaxie unsicher. Ab und zu bieten sich Ihnen Söldner an, die jeweils verschiedene Talente besitzen. Die eine Gruppe dient zum Aufwerten von Sonnensystemen, indem sie beispielsweise die Forschung oder das Bevölkerungswachstum ankurbelt. Die andere fühlt sich auf Schiffen zu Hause und verbessert die Kampffähigkeiten ganzer Flotten. Eigentliches Spielziel ist der Sieg über die Antarer, einer aggressiven, technologisch überlegenen Rasse, die immer wieder Strafexpeditionen gegen Sie und Ihre Konkurrenten startet.

JÖRG LANGER

Es fällt mir schwer, mich für eines der 13 vorgefertigten Völkern zu entscheiden – alle haben Vor- und Nachteile, alle spielen sich etwas anders. Mit am interessantesten sind die »Elerians«, eine Rasse telepathisch begabter Elfen. Sie besitzen nicht nur Boni im Raumkampf, sondern kennen von Beginn des Spiels an alle Sonnensysteme der Galaxie. Diese Spezialfähigkeit (übrigens von »Ascendancy« geklaut) ermöglicht es mir, die Entwicklung meiner Konkurrenten genau zu verfolgen und meine eigenen Aktionen besser zu planen. Noch dazu übernehmen die Elerians dank ihrer Geisteskraft unverteidigte Kolonien, indem sie einfach eine kleine Flotte vorbeischicken. Auch die Besatzung eroberter Schiffe kämpfen dank Gehirnwäsche sofort auf meiner Seite mit.

Noch viel lieber spiele ich aber mit selbst generierten Rassen. Eine meiner Lieblingskombinationen ist dabei folgende: Mit Spionage- und Bodenkampfmali finanziere ich »Kreativität« (gewaltige Forschungsvorteile), »Union« (die meiner Meinung nach beste Regierungsform) sowie »Große Heimatwelt« – so bin ich nicht sofort auf das Besiedeln neuer Planeten angewiesen.

Sie sehen schon, in Master of Orion 2 steckt mehr, als man auf einigen Seiten erschöpfend beschreiben kann. Unbedingt erwähnt werden muß die Bedienungsfreundlichkeit, die Sie nie die Übersicht verlieren läßt und zu alles und jedem per Rechtsklick eine Erklärung anzeigt – und seien es die einzelnen Talente eines Helden. Durch die Vielzahl der ineinander verzahnten Regeln, den zahlreichen Forschungsstufen, Waffen und Gebäuden sowie den immer neuen Ausgangspositionen ist Master of Orion eines der wenigen Spiele, die auch nach Monaten und Jahren noch Spaß machen.

Zu den 13 vorgefertigte Rassen gehören die Sakkras, die doppelt soviel Bevölkerung pro Planet unterbringen können.

MASTER OF ORION 2

Hersteller:	Microprose	Hardware:	DX4/100, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS; Windows 95	Sprache:	Englisch; viele Texterklärungen
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (Nullmodem), bis Acht (an einem PC, Netzwerk)		

Präsentation:	Gut	Gegner-KI:	Sehr gut	Multiplayer:	Durchschnitt
Szenarios:	zufällig	Komfort:	Sehr gut	Ausstattung:	Durchschnitt

AUF EINEN BLICK

PLUS: Ausgefeilte Diplomatie; spannende Taktikkämpfe; vorbildliche Bedienung; komplexes Regelwerk.

MINUS: Im Mehrspielermodus an einem PC fehlt es an Kampfberichten oder einer Replay-Funktion.

2. PLATZ

Colonization

AUF DEN SPUREN COLUMBUS'

Mehr als nur ein Ableger: Sid Meiers Amerikabesiedlung greift auf »Civilization«-Elemente zurück, ist aber ein völlig eigenständiges Spiel.

Die Online-Hilfe erklärt mit Infotafeln Zusammenhänge auf einen Blick.



Der Unabhängigkeitskrieg beginnt mit der Landung königlicher Truppen (weiß) an zwei Küstenabschnitten.

Wer zweifelte als Kind daran, daß alle Nordamerikaner Cowboyhüte und Revolver tragen? Sid Meier spürt mit »Colonization« dem Wilden Westen und anderen amerikanischen Mythen nach. Wie bei »Civilization« ziehen Sie rundenbasiert Einheiten über die anfänglich unbekannte Karte und gründen Siedlungen; auf Forschung und Weltwunder wurde zugunsten eines kräftig aufpolierten Wirtschaftssystems verzichtet.

Vier Kolonialmächte, vier Strategien

Sie spielen eine von vier Parteien. Die Spanier haben Vorteile beim Kampf gegen die indianischen Ureinwohner, als Engländer laufen Ihnen besonders viele freiwillige Siedler zu. Franzosen verstehen sich gut mit den Indianern, und Holländer genießen Privilegien beim Handel mit dem Mutterland. Am Anfang sind die Indianer zu jedem freundlich, bieten Land und Geschenke an. Doch Probleme sind unvermeidlich. Die Ureinwohner fordern Musketen oder stehlen sie einfach. Land zur weiteren Ausbreitung muß den Indianern abgekauft oder entwendet werden. Diese fühlen sich durch Ihre holzfällenden Pioniere gestört oder werden von gegnerischen Missionaren gehörig aufgehetzt.



Im Umland der Siedlungen arbeiten Rohstofflieferanten und Farmer, in der Ortschaft selbst werkeln die Spezialisten, die Palisaden werden von Soldaten bewacht. Hier wird gerade ein Schiff beladen.

Vor Kämpfen werden die verschiedenen Modifikationen und Boni gezeigt – abbrechen können Sie einen Angriff aber nicht mehr.

Zur Verbesserung des Klimas wehrt man sporadische Überfälle ohne Rachegelüste ab und schickt Geschenke in das unzufriedene Dorf. Gute Nachbarschaft mit den Indianern zahlt sich aus: Sie bringen immer wieder Präsente, handeln mit Ihnen oder arbeiten als Konvertierte in Ihren Siedlungen. Neben einem möglichen Krieg gegen verschiedene Indianerstämme wird es auf jeden Fall zu Konflikten mit den übrigen Europäern kommen, die Ihnen Einflußgebiete streitig machen.

Arbeiter, Handwerker und Meister

Die Herkunft entscheidet bei Colonization über die berufliche Eignung eines Siedlers. Kriminelle und Knechte werden am besten aufs Feld geschickt, Freie machen sich gut in weiterverarbeitenden Berufen. Spezialisten kennen sich in ihrer Profession besonders gut aus, ein Meister-Tabakhändler wandelt etwa mehr Tabak-



Im Heimathafen werden 16 Waren gehandelt, Freiwillige eingeladen, Schiffe und Artillerie gekauft oder Spezialisten angeheuert.

Mitten im letzten Indianerkrieg erklärt unsere spanische Kolonie die Unabhängigkeit von der Krone.

pflanzen in Zigarren um, als jeder andere. Neben europäischen Freiwilligen dürfen Sie auch gezielt teure Experten anheuern. Billiger ist es, Siedler von den Indianern ausbilden zu lassen, oder den Beruf in einer Universität zu lehren. Die Effizienz der Bürger wird auch vom Arbeitsplatz bestimmt – ein kleiner Familienbetrieb stellt weniger her als eine Fabrik. Folglich lassen sich fast alle Gebäude in mehreren Stufen upgraden, darunter auch die Befestigungsanlagen.

Drückt man Siedlern Musketen in die Hand, erhält man einen Trupp Infanteristen. Setzt man sie zusätzlich auf Pferde, wird Kavallerie daraus. Diese hat im Kampf nicht nur bessere Chancen, sondern indirekt mehr Lebenspunkte. Denn im Kampf besiegte Berittene werden zu Infanteristen, bezwungene Fußsoldaten zu unbewaffneten Siedler. Nur diese können vom Gegner gefangengenommen oder getötet werden. Trotz häufiger Scharmützel steht bei Colonization nicht der Kampf im Vordergrund, sondern der Aufbau wirtschaftlich starker Städte. Zu See ist das schon anders, denn wenn ein Kaperschiff eine Gallone versenkt, darf sie einen Teil der Ladung stibitzen. Diese kann dann, wie auch die in den Kolonien produzierten Güter, in Europa gegen andere Waren eingetauscht werden.

Loslösen vom raffgierigen Mutterland

Im Rathaus »arbeitende« Siedler und Politiker produzieren »Freiheitsglocken«, die für die wachsende rebellische Stimmung stehen. Sobald mindestens 50 Prozent der Bevölkerung in Ihrer Kolonie den »Söhnen der Freiheit« angehören, dürfen Sie sich vom Mutterland lösen. Das Verhältnis zu diesem verschlechtert sich im Laufe des Spiels, die Steuern des Königs werden immer unverschämter. Sobald Sie sich für unabhängig erklären, greift die königliche Expeditionsarmee an. Von nun an kämpfen Sie mit Ihren Milizen gegen gut ausgebildete Berufssoldaten, die nur einen Nachteil haben: Das einheimische Gelände ist ihnen unbekannt. In der letzten Spielphase geht es darum, die eigene Armee zu modernisieren und die Eindringlinge aus dem Land zu jagen. Ist dies vollbracht, haben Sie höchstpersönlich die Vereinigten Staaten von Amerika gegründet – auch wenn die Landessprache vielleicht Holländisch oder Französisch ist.



Die verschiedenen Zoomstufen sind eine nette Beigabe ohne echten Nutzen: Die Einheiten lassen sich nur in der normalen Sicht erkennen.

JÖRG LANGER

Nichts geht bei Colonization über die Kaperschiffe. Die haben zwar keine Chancen gegen Fregatten oder gar europäische Kriegsschiffe, aber mit den drei Typen von Handelspötten werden sie fertig. Ihr Laderaum ist auf zwei Güterarten beschränkt, doch mehr läßt sich meist sowieso nicht erbeuten. Am besten ist, daß die Kaperschiffe unter Piratenflagge segeln: Man kann seelenruhig friedliche Diplomatie mit einem Nachbarn betreiben, und ihn währenddessen ein ums andere Mal bestehlen. Auf dem Land ist es sehr wichtig, möglichst jeden Soldaten auf ein Pferd zu setzen – so darf er unbesorgt einen Kampf verlieren.

Die Komplexität entsteht bei Colonization nicht aus der Vielfalt von Kampfeinheiten oder Stadtausbauten, sondern durch die Verzahnung des Berufs- und Wirtschaftssystems. Dabei muß man nicht unbedingt alles bis ins letzte Detail austüfteln, auch eine »Pi mal Daumen«-Strategie führt zum Erfolg. Schön finde ich, wie allein durch das Regelwerk eine Simulation der Besiedlung Nord- und Südamerikas entsteht – und jede der vier Kolonialmächte spielt sich garantiert anders. Bei Colonization lernt man auf zwanglose Weise mehr über dreihundert Jahre amerikanischer Geschichte, als während der gesamten Schulzeit.

COLONIZATION

Hersteller:	Microprose	Hardware:	DX2/66, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch; gut übersetzt
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Gegner-KI:	Gut	Multiplayer:	nicht v.
Szenarios:	zufällig	Komfort:	Gut	Ausstattung:	Gut

AUF EINEN BLICK

PLUS: Online-Hilfe; »Gehe zur Stadt«-Befehl; ausgefeilte Diplomatie; Einrichten von festen Handelswegen.

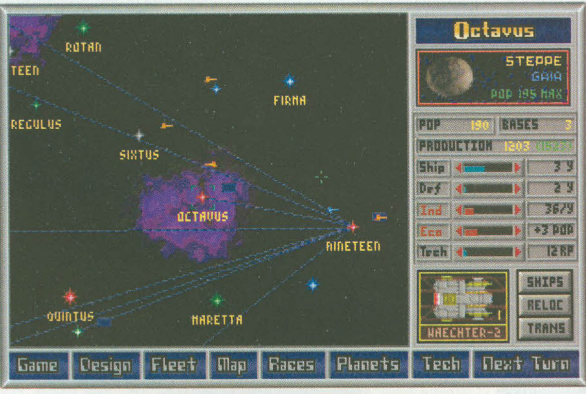
MINUS: Wenige Truppentypen; Logistik wird trotz Automatikbefehle zuweilen unübersichtlich.

3. PLATZ

Master of Orion

GRIFF NACH DEN STERNEN

Eine Stadt verwalten? Ein Volk durch die Jahrhunderte führen? Bloße Aufwärmübungen für zukünftige Kaiser des ganzen Universums.



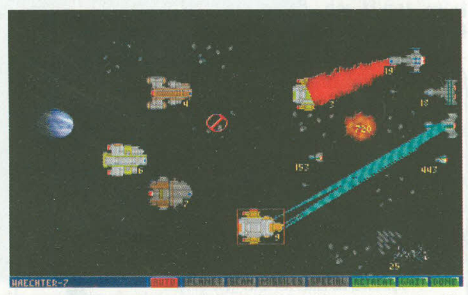
Aus unserem ganzen Reich führen Sternentore (die Linien) zur Grenzwelt »Nineteen«, von wo aus neue Eroberungsfeldzüge gestartet werden.

Einst kontrollierte der »Master of Orion« vom gleichnamigen Planeten aus die ganze Galaxie. Doch nun ist das Sternenreich zerfallen, und mehrere Nachlaßverwalter versuchen, in die übergroßen Fußstapfen des früheren Herrschers zu treten. Sieben grundverschiedene Lebensformen treten an, erkunden von ihrem Heimatplaneten aus die umliegenden Sonnensysteme und besiedeln die erfolgsversprechendsten. Die vergrößerte Produktions- und Untertanenmenge wird zur weiteren Mehrung der eigenen Kräfte verwendet. Neben dem Ausbau der Planeten beschäftigen sich die Aliens mit umfangreicher Forschung, dem Design eigener Schiffe und deren Einsatz in taktischen Kämpfen. Zu allem Überfluß gibt es auch noch knifflige Diplomatie mit den Konkurrenzrassen.

Globale Strategie

Käfer, Frösche und Menschen

Sie müssen kein »Naked Lunch«-Fan sein, um sich in die Rolle eines Riesenkäfers zu versetzen - übernehmen Sie einfach die Führung der Klackons in Master of Orion. Neben diesem Insektenvolk, das mit traumhaftem Fleiß am intergalaktischen Wirtschaftswunder bastelt, stehen sechs andere Rassen zur Verfügung, darunter die bulrathischen Nahkampfspezialisten, vogelartige Alkari-Ausnahmepiloten und die verhaßten Superspione der mysteriösen Darloks. Zusammen mit der Wahl der Galaxiegröße, der Gegnerzahl (maximal vier pro Spiel) sowie des allgemeinen Schwierigkeitsgrads ergeben sich immer wieder neue Ausgangsbedingungen.



Zwei Philosophien prallen in dieser taktischen Schlacht aufeinander: Wir setzen einige wenige Superschiffe ein, unser Gegner Massen von mittleren und kleinen Pötten.

Den größten Teil des Bildschirms nimmt die Galaxiekarte mitsamt Flotten ein, rechts davon sehen Sie den gerade angewählten Planeten inklusive aller wichtiger Daten. Mit fünf Reglern verteilt man die Wirtschaftskraft auf Schiffsbau, Verteidigung, ökologische Projekte, Fabrikenbau und Wissenschaft. Das Umschalten zu anderen Menüs ist nur für Schiffdesign, Forschung sowie Diplomatie erforderlich. Letztere erlaubt nicht nur Bündnisse und Handelsabkommen, auch der gezielte Austausch von Technologie sowie Drohungen sind möglich. Da Master of Orion ein reines Solospiel ist, hat Simtex Software den Computervölkern menschliche Verhaltensweisen spendiert. Da wird gefordert, belogen und betrogen. Während Sie das eine Volk jahrhundertelang um seine Gunst betteln läßt, um dann plötzlich anzugreifen, fordert Sie das nächste auf, doch bitteschön die Truppen von der gemeinsamen Grenze abzuziehen. Wer einem Verbündeten Unterstützung zusichert, ohne danach Wort zu halten, macht sich auf Dauer unbeliebt.



Emsiger Rüstungswettlauf

Die Forschung ist in sechs Bereiche wie Waffen oder Computer eingeteilt. Viele Technologien verbessern automatisch die Kampfwerte Ihrer Truppen oder die Lebensbedingungen auf den Planeten, andere dienen als Accessoires für den Schiffsbau. Das Design der maximal sechs Schiffstypen (veraltete können durch neue ersetzt werden) ist ein ständiger Kompromiß zwischen Kosten, Nutzlast und Bauzeit. Da ältere Waffen-

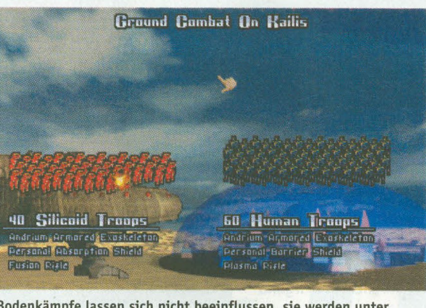
systeme mit der Zeit immer kleiner werden, passen entweder wenige brandneue Wummen aufs neue Schiff oder Mengen von älteren. Auch Schutzschilde, Computer, Abwehrsysteme und Rüstungen können eingebaut werden. Dazu kommt eine Vielzahl von Spezialgeräten wie Tarnkappen, Kolonie-Module, Scanner und Teleporter.

Der Forscher hat einen neuen Antrieb entdeckt, so daß wir in Zukunft schnellere Kähne bauen können.



Wir drohen unserem Alliierten durch Kündigung der Wirtschaftsbeziehungen.

Im Laufe des Spiels wächst mit der Größe Ihres Reichs auch die Geschwindigkeit, Reichweite und Kontrollierbarkeit Ihrer Streitkräfte. Weltraumkonflikte tragen Sie auf zweidimensionalen Schlachtfeldern aus, dabei sind Reichweite und Raketenvorrat ebenso zu beachten wie das Ausnutzen von Asteroiden als Deckung gegen Raketenangriffe. Zufallsereignisse lockern das Geschehen auf, negative Vorkommnisse können dabei oft noch abgewendet werden. So explodiert eine Sonne, wenn man nicht binnen zehn Runden genügend Forschungspunkte investiert. Oder eine Welt wird von Piraten gepiesackt und fordert lauthals Verstärkungen an. Das Spiel gewinnt, wer im regelmäßig tagenden Galaktischen Rat eine Zweidrittel-Mehrheit für sich verbuchen kann: Jeder besiedelte Planet bringt seinem Besitzer eine Stimme ein, besonders treue Verbündete schenken Ihnen sogar ihre Anteile. Wer sich allerdings gegen das Votum auflehnt, hat auf einen Schlag alle verbliebenen Rassen in ewiger Feindschaft gegen sich.



Bodenkämpfe lassen sich nicht beeinflussen, sie werden unter Berücksichtigung der Bewaffnung und Panzerung ausgewürfelt.

Auf CD: Das Original

JÖRG LANGER

Aufgrund des freien Designs gibt es bei Master of Orion keine festen Truppentypen, doch meine Lieblings-Schiffsklasse steht fest: die Riesenpötte. Diese überstehen viele Kämpfe unbeschadet, schließlich haben sie massig Hitpoints, leistungsfähige Schilde und eine Reparatur-Automatik. Eigentlich ist ein neues Schiffsmodell ja in dem Moment veraltet, in dem es »auf den Markt« kommt, also erstmals fertiggestellt wird. Aufgrund der überlangen Bauzeit von Großkampfschiffen kann man bei ihnen noch kurz vor der Jungfernfahrt ganze Waffensysteme austauschen oder andere Komponenten modernisieren.

Schlußendlich haben die meisten Spezialwaffen in kleinen Schiffen keinen Platz – Sie wollen doch nicht etwa auf die fiesesten Megatöt-Kanonen verzichten? Trotzdem benötigt man auch schnelle, billige Aufklärer. Wirtschaftlich schwache Planeten brauchen an den Bau eines Riesenpotts garnicht erst zu denken. Also konstruieren sie mittelgroße Schiffe, die beispielsweise aus dem Hintergrund Raketensalven abfeuern. Und wenn der Gegner mit planetaren Bollwerken protzt, lohnt sich der Einsatz von Belagerungskähnen, die bis oben hin mit Bomben und Raketenabwehr vollgestopft sind.

Und dabei ist das Schiffsdesign nur einer der Glanzpunkte von Master of Orion; gleich dahinter rangiert die Forschung mit ihrer Vielzahl an unterschiedlichen Erfindungen. Ein weiteres Plus ist die große Übersicht – bis auf wenige, wichtige Menüs spielt sich alles auf der Galaxiekarte ab. Dazu gesellt sich die nur von Colonization und Civilization 2 übertroffene Diplomatie mit den Computervölkern – soviel Hinterlist würde man einem harmlosen PC gar nicht zutrauen!

Im Galaktischen Rat entscheiden Rivalitäten und Allianzen über die Wahl zum Herrscher.

MASTER OF ORION

Hersteller:	Microprose	Hardware:	DX2/66, 4 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch; viele Pseudo-Fachbegriffe
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Gegner-KI:	Sehr gut	Multiplayer:	nicht v.
Szenarios:	zufällig	Komfort:	Gut	Ausstattung:	Durchschnitt

AUF EINEN BLICK

PLUS: Ausgereifte Diplomatie mit den Computergegnern; Forschung und Schiffsdesign; taktische Kämpfe.

MINUS: Manche Zufallsereignisse können die eigene Lage aussichtslos machen; KI betrügt stellenweise.

4. PLATZ

CivNet

WELT IM NETZ

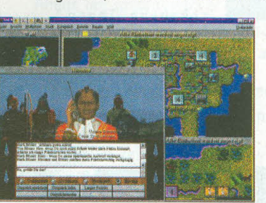
Der Strategiespiel-Klassiker im neuen Gewand ist gleichzeitig das einzige Civilization für mehr als einen Spieler.



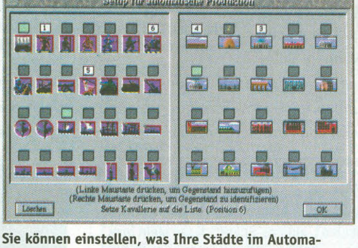
CivNet erlaubt verschiedene Fenster und Zoomstufen gleichzeitig, doch bei mehr als drei geht die erhoffte Übersicht verloren.

Nur ein halbes Jahr vor »Civilization 2000« erschien mit »CivNet« eine Neufassung des ehrwürdigen Sid-Meier-Klassikers. Die Grafik erinnert an die zwei Jahre alte Windows-Version, auch regeltechnisch hat sich wenig geändert. Auf der Komfortseite gibt es nun zoomende Landkarten in mehreren Fenstern, selbständige Siedler und einen automatischen Baumodus. Und dann ist da der von Fans seit Jahren herbeigesehnte Mehrspielermodus mit bis zu sieben Teilnehmern.

Zu Beginn stellt man sich ein Herrscherportrait zusammen, das auch bei der Diplomatie Verwendung findet. Diese wurde erweitert, Sie können gezielt Tauschgeschäfte vornehmen und Pakte schließen. CivNet ist erfreulich offen gestaltet: Theoretisch könnte man mit einem menschlichen Mitspieler per Nullmodem beginnen, danach zu dritt im Netzwerk weitermachen und irgendwann noch vier weitere Konkurrenten per Internet zuschalten. Gezogen wird entweder rundenweise (also nacheinander) oder aber gleichzeitig – dann greift diejenige Einheit als erstes an, deren Besitzer am schnellsten reagiert. Eine Zugzeitbegrenzung sorgt für einstellbare Hektik.



Durchwachsene Multiplayer-Option: Gags wie diese Chat-Funktion stimmen, dafür fehlt es an elementaren Dingen wie fairen Startpositionen.

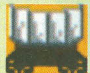


Sie können einstellen, was Ihre Städte im Automatikmodus nacheinander bauen sollen.

Nicht nachgedacht beim Mehrspieler-Modus

Leider haben es die Designer versäumt, genauer über das Thema Multiplayer nachzudenken: Eine Civilization-Partie kann viele Hundert Runden dauern. Wie schnell sich ein Volk entwickelt, hängt dabei nicht zuletzt von der Ausgangslage ab; wer etwa isoliert auf einer kleinen Insel startet, hat von Anfang an das Nachsehen – auch wenn er es vielleicht erst tausend Spieljahre später bemerkt (»Wie, meine Ritter haben keine Chance gegen Panzer?«). Noch ungerechter wird es, wenn einzelne Teilnehmer mit zwei statt einem Siedler starten – sie haben dadurch einen gewaltigen Vorsprung. Dabei wäre es so einfach gewesen, die Spieler mit bereits ausgebauten Reichen starten zu lassen: Hätte jeder zu Beginn fünf gleich große Städte, würde der Zufall eine bedeutend kleinere Rolle spielen. Auch wenn die Multiplayer-Funktionen an sich sehr ausgereift sind, muß man also einige spielerische Abstriche machen.

JÖRG LANGER



Da bei CivNet ein einziger Würfelwurf jeden Kampf entscheidet, kann ich mich schwer für eine Lieblings-Kampfeinheit entscheiden – was bringt mir ein Schlachtschiff, wenn es gegen einen Speerträger verliert? Statt dessen wähle ich die rührigen Siedler, die vom Bewässern über Straßen- und Festungsbau bis zur Müllbeseitigung taugen. Sogar Atomraketen lassen sich bedenkenlos einsetzen, wenn genügend Siedler sofort danach mit der Aufräumarbeit beginnen.

Als Multiplayer-Spiel läßt CivNet zu wünschen übrig, und zwar nicht nur wegen des Zufallsfaktors: Jeder Civilization-Fan weiß, wie lange eine Solopartie dauern kann. Multiplizieren Sie diese Zeitspanne mit zwei oder mehr Teilnehmern! Auch das gleichzeitige Ziehen ist mißglückt; da der Computer fast immer schneller ist, hat er klare Vorteile. Außerdem spielt er nicht ehrlich, sondern nutzt zahlreiche Regelerleichterungen. Als neue Version eines Klassikers kann CivNet zwar gefallen. Doch warum soll jemand das »nur« passable CivNet kaufen, wenn es den hervorragenden, echten Nachfolger Civilization 2 gibt? Zwei Gründe fallen mir ein: der gute alte 2D-Look, sowie der – immerhin durchschnittliche – Mehrspielermodus. Der nämlich ist für Civilization 2 noch lange nicht in Sicht.

CIVNET

Hersteller:	Microprose	Hardware:	DX2/66, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 3.1	Sprache:	Deutsch; schlecht übersetzt
Anzahl der Spieler:	1 bis 2 (Modem), bis 7 (an einem PC, Netzwerk, Internet)		

Präsentation:	Durchschnitt	Gegner-KI:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Szenarios:	zufällig	Komfort:	Gut	Ausstattung:	Gut

AUF EINEN BLICK

PLUS: Abwechslungsreicher Spielverlauf; rudimentärer Karten-Editor; flexible Mehrspieleroption.

MINUS: Computer hält sich nicht an die Spielregeln; keine fairen Startbedingungen im Mehrspieler-Modus.



Globale Strategie

Global Conquest

ALT UND GUT

Ein Strategie-Opa übertrumpft viele moderne Konkurrenten mit einzigartigen Ideen und einem gelungenen Multiplayer-Modus.

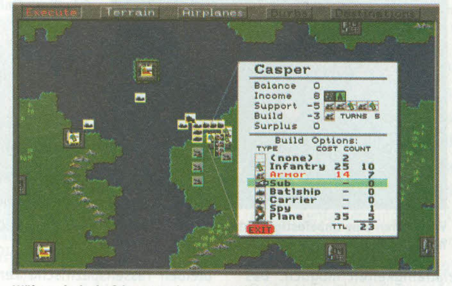


Die Übersichtskarte hilft beim Planen eines Luftangriffs. Rechts oben stehen Kurzinfos zu den vier Parteien, darunter befindet sich das Meldungsfenster und ganz unten das aktuelle Terrain.

Die Designer des Echtzeit-Meilensteins »Command H.Q.« sind auch für »Global Conquest« verantwortlich. Weshalb wir den Nachfolger dann nicht zu den Echtzeit-Strategiespielen zählen? Die Städte-Eroberung ist, trotz einstellbarer Zeitbegrenzung, in Runden unterteilt. Der gemeinsamen oder getrennten Befehlseingabe folgt jeweils eine Auswertungsphase für alle Spieler gleichzeitig. Aufgrund dieser strikten Trennung spielt sich Global Conquest anders als viele vergleichbare Programme. Man gibt seinen Truppen Wege vor und versucht, gegnerische Bewegungen vorauszuahnen. Spezialkommandos wie »Gewaltmarsch«, »Schleichen« und »Verfolgen« erlauben viele taktische Kniffe.

Fliegende Alleskönner

Neben Infanterie und Panzern gibt es U-Boote, Flugzeugträger und Schlachtschiffe. Der einzige Flugzeugtyp übernimmt verschiedenste Aufgaben, vom Erkunden bis zum Bombardieren. Spione spüren Truppen auf und sabotieren Städte. Am stärksten ist das flinke Kommandozentrum, doch wer es verliert, scheidet sofort aus. Neben der gezielten Jagd nach diesem »König« gibt es drei Spielarten: Geld scheffeln, die Hauptstadt erobern oder große Verluste beim Gegner verursachen. Alle Truppen werden in Städten produziert, die danach für den Unterhalt sorgen müssen. Erst müssen aber die einheimischen Verteidiger bezwungen werden.



Während ein heftiger Landungsangriff abgeschlagen wird, konstruiert unsere Stadt Casper einen neuen Panzer.

Abschaltbare Ereigniskarten sorgen für Wirbel: So gräbt sich Infanterie fünf Züge lang nicht mehr ein, der Papstbesuch beendet alle Kämpfe, oder Schiffe fahren über Land. Enervierend, wenn das Interface plötzlich (gewollte!) Bugs aufweist, oder das Schlachtfeld spiegelbildlich gezeigt wird. Ansonsten gibt es kaum Zufälle im Spiel, der Ausgang einzelner Kämpfe ließe sich fast exakt vorausberechnen - bliebe bei all der Hektik Zeit dafür. Man spielt auf vorgefertigten oder zufälligen Landkarten oder zimmert sich per Karteneditor eigene.

Auf CD: Szenario



JÖRG LANGER

Obwohl sie hohe Ausfallquoten haben, sind mir die Flugzeuge am liebsten. Außer den Siedlern von Civilization gibt es wohl keine vielseitigere Einheit im gesamten Genre. Ohne ständige Aufklärungsflüge ist man blind, beim Angriff ebnen vorherige Luftangriffe den Weg. Besonders effizient ist die Küstenverteidigung aus der Luft: Transportschiffe sinken schon beim zweiten Treffer! Dazu kommen Bombardments, Dogfights, passive Verteidigung und das Abwerfen von Fallschirmjägern. Als einziges mir bekanntes Spiel wird zudem auf die Entfernung bis zum Ziel geachtet: Luftangriffe in unmittelbarer Nachbarschaft richten mehr Schaden an, bei größerer Distanz muß das Flugzeug in der nächsten Runde eine Zwangspause machen.



Global Conquest ist eines der besten Multiplayer-Spiele überhaupt. Dabei dauern selbst lange Partien maximal zwei Tage, sofern man mit Zugzeitbegrenzung spielt. Zusätzlich zu der motivierenden Mischung aus Hektik, Produktion und Aufklärung gibt es erfreulich viele, sinnvolle Einstelloptionen. Ein Muß für jede Strategie-Sammlung!

GLOBAL CONQUEST

Hersteller:	Microprose	Hardware:	DX/33, 4 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch; leicht verständlich

Anzahl der Spieler: Einer bis Vier (an einem PC, per Nullmodem oder Netzwerk)

Präsentation:	Schlecht	Gegner-KI:	Durchschnitt	Multiplayer:	Sehr gut
Szenarios:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Ausstattung:	Gut

AUF EINEN BLICK

PLUS: Multifunktionelle Einheiten; Ereigniskarten; viele Einstelloptionen; spannender Mehrspieler-Modus.

MINUS: Benachbarte Einheiten-Icons schwer zu unterscheiden; gewöhnungsbedürftige Bedienung.

6. PLATZ

DUELL DER ZAUBERER



Nach »Master of Orion« suchte sich SimTex eine neue Spielwiese und versetzte ganze Heerscharen von Strategen in magische Verzückung.



Priester säubern entweihte Landstriche, während feindliche Einheiten auf die Stadt vorrücken.

Wie in »Merlin & Mim« streiten sich in »Master of Magic« zwei (oder mehr) Zauberer – allerdings gleich um die Herrschaft zweier Parallelwelten. Trotz elitärer Schulbildung pflegen die vergeistigten Damen und Herren ihre Konflikte mit Gewalt zu lösen, wenn Magie oder Diplomatie einmal versagen. Dabei werden rundenbasiert die Wirtschaft auf Vordermann gebracht, Städte gegründet und ausgebaut, sowie Truppen verschoben. Begegnen sich feindliche Armeen, bekämpfen sich die maximal neun Verbände beider Seiten in einem Taktikmodus.



Wir greifen eine unbefestigte Ortschaft mit Höllenhunden und Reitern an.

Feuerwall und Pesthauch

Der besondere Reiz von Master of Magic rührt nicht von der Intelligenz der Gegner, die auf Masse statt Klasse setzen. Dafür sind immens viele Kombinationen von Truppentypen, Zaubern und Spezialfähigkeiten möglich. Das fängt bei der Auswahl Ihres Alter Egos an. Nach Ihrem Gusto basteln Sie sich einen individuellen Wunderwirker aus Spezialfähigkeiten wie »Kriegsherr« und Spruchdisziplinen à la Todes- oder Feuermagie. Das Spielziel ist die Beherrschung der beiden zufällig generierten Welten, die durch Türme und Magie miteinander verbunden sind. Wer nicht alle Gegner ausschalten möchte, erforscht den »Zauberspruch der Weltbeherrschung«.

Aus den Stadtbewohnern rekrutiert man Truppen, aber auch Straßenbauer und Siedler. Dabei bleiben rassenspezifische Fertigkeiten erhalten, etwa Fliegen oder Schwimmen. Weiterhin kann man Fabelwesen beschwören und Helden anheuern, wobei letztere als Feldherren und Einzelkämpfer eingesetzt werden. Magische Gegenstände zur Ausrüstung der Heroen kauft man bei Händlern oder findet sie in Ruinen. Es ist im Extremfall möglich, allein mit Helden eine komplette Partie zu gewinnen. Durch langes Dienstalter und Kämpfe steigt die Erfahrung der Truppen und Helden und damit die Effektivität, mit der sie ihre Gegner bekämpfen.

Auf CD: Spielbare Demo

ALEXANDER FOLKERS

Meine Lieblingseinheit ist »Torin der Auserwählte«, ein gefährlicher Kämpfer und geschickter Zauberer. Als Waffenmeister trainiert dieser Held seine Gefolgsleute, außerdem ist er magieresistent. Mit steigender Erfahrungsstufe setzt man ihn nicht nur als General ein, sondern läßt ihn als Einzelkämpfer ganze Festungen ausheben. Selbst fiese Fabelwesen wie der Riesenwurm denken bei Torins Erscheinen ernsthaft über den Vorruhestand nach. Bei den normalen Truppen bevorzuge ich die Halblings-Schleuderer. Sobald sie mit Mithril-Waffen und einem »Flammenschwert« ausgestattet sind, machen sie mit ihrem einprogrammierten Glück und sechs Salven pro Schlacht enormen Schaden.

Wenn die eigene Mana-Energie nicht reicht, werden externe Quellen angezapft, etwa magiebegabte Untertanen oder Zauberknoten. Beim Erkunden der Karte finden sich Ruinen, in denen mancher Zauber verborgen liegt. Obwohl die KI weniger schlau ist als ein Roggenbrot, übt Master of Magic einen besonderen Reiz aus. Jede neue Partie unterscheidet sich aufgrund der vielen Kombinationsmöglichkeiten von den alten. Das garantiert Langzeitmotivation – außer für Profis, die selbst der höchste Schwierigkeitsgrad unterfordert.

MASTER OF MAGIC

Hersteller:	Microprose	Hardware:	DX2/66, 4 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch; mäßig übersetzt
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Gegner-KI:	Schlecht	Multiplayer:	nicht v.
Szenarios:	zufällig	Komfort:	Gut	Ausstattung:	Gut

AUF EINEN BLICK

PLUS: Viele Spezialfähigkeiten, Zaubersprüche und Truppentypen; taktische Kämpfe; Online-Hilfe.

MINUS: Computer setzt auf Masse; Balance durch überzüchtete Helden gefährdet; einige Bugs in Version 1.31.

7. PLATZ

KREATIVE KRIEGSHERREN

Was vor fünf Jahren auf dem Amiga mit einem einzigen Szenario begann, bietet heute als generalüberholter Nachfolger in der Deluxe-Version für PCs stolze 60 Missionen nebst Editor.

SSGs »Warlords 2 Deluxe« bietet dem Strategieliebhaber mutige Helden, mächtige Märchenarmeen, Monster und malerische Städte. Doch bis zu sieben Gegner wollen wie Sie das ganze Land unterjochen, um sich zum Kriegsherr ausrufen zu lassen. Das rundenbasierte Geschehen dreht sich ums Erkunden der anfänglich unbekannten Umgebung, sowie um die Eroberung von Städten. Hier werden bis zu vier verschiedene Truppentypen rekrutiert, Steuern erhoben und neue Helden angeworben. Letztere gewinnen im Laufe der Zeit an Erfahrung und Stärke. Sie dürfen nicht nur Ruinen und Tempel erforschen oder Armeen anführen, sondern auch auf spezielle Abenteuerreisen (»Quests«) gehen.



Zu Beginn des »America«-Szenarios darf Washington nur drei Truppentypen rekrutieren, darunter flinke, aber schwache Aufklärungsballone.

Von der Maus bis zum Elefanten

Die sonstigen Truppentypen reichen, je nach Szenario, von der Fledermaus bis zum Kriegselefanten oder von Astronauten bis zu Kampfgleitern. Es hängt von der jeweiligen Stadt ab, wie schnell sie eine bestimmte Kampfeinheit rekrutiert. Man kann also eine wertvolle Kavallerie-Produktionsstätte besitzen, aber auch eine miese Ortschaft, die selbst für die billigste Bürgermiliz drei Runden benötigt. Manche Truppen besitzen Spezialfähigkeiten; Drachen etwa bringen der gesamten Gruppe Kampfboni. Bis zu acht Einheiten lassen sich zusammenfassen und gemeinsam über die Karte ziehen.



In diesem Zufallsszenario blasen drei Armeen der Blauen zum Sturm auf die weiße Stadt. Die schwarzen Gebiete in der Übersicht rechts sind noch nicht aufgeklärt.

Zu den zahlreichen Einstelloptionen gehören zwei Varianten bei der Berechnung von Kämpfen. Im Multiplayermodus sorgen Berichte dafür, daß man den Überblick über die Aktionen der Mitspieler behält. Zudem darf man neu gebaute Kampfeinheiten automatisch zu einer anderen Stadt schicken lassen oder die Bedienungs-Icons ändern. Wenn Ihnen wider Erwarten die fünf Dutzend mitgelieferten, spielerisch ziemlich ähnlichen Szenarios nicht genügen, können Sie dank des enthaltenen Editorpakets komfortabel eigene erstellen.



Die Schlachten werden ausgewürfelt; nacheinander treten von links nach rechts die beteiligten Einheiten gegeneinander an.

JÖRG LANGER

Alle 60 Szenarios zusammengenommen, bietet Warlords 2 Deluxe mehr Kampfeinheiten als jedes andere Strategiespiel. Ein Truppentyp bleibt aber immer gleich wichtig – die Helden. Die wackeren Recken wachsen einem im Spielverlauf richtig ans Herz, da sie immer stärker werden, ihren Gefolgsleuten Boni beim Kämpfen geben und natürlich auf Abenteuerreise gehen können. Jubel ist angesagt, wenn wieder mal eine Quest erfüllt wurde – zum Beispiel, einen anderen Helden zu beseitigen oder eine Stadt dem Erdboden gleichzumachen. Bodenlose Trauer drängt sich hingegen auf, wenn ein hoffnungsvoller Nachwuchsheld von seinem neugierigen Spaziergang in eine Trollhöhle nicht zurückkehrt.

Macht das Spiel schon gegen den nicht sonderlich geschickten Computer Spaß, geht es mit mehreren Spielern richtig zur Sache. Das liegt weniger an den mäßigen Kampfberichten als vielmehr am einfachen und motivierenden Spielprinzip. Allerdings sollte man auf Karten mit nicht mehr als 40 Städten spielen – sonst wird das abwechselnde Ziehen zu einer argen Geduldsprobe. Außerdem empfiehlt es sich, die Quests ausschalten. Denn deren Belohnungen können zwischen etwas Gold und neun ausgewachsenen Drachen variieren, was bei menschlichen Konkurrenten absolut unfair ist.

WARLORDS 2 DELUXE

Hersteller:	SSG	Hardware:	DX2/66, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch; wenig Text

Anzahl der Spieler: Einer bis Zwei (Modem); bis Acht (per Netzwerk, an einem PC)

Präsentation:	Durchschnitt	Gegner-KI:	Schlecht	Multiplayer:	Durchschnitt
Szenarios:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Ausstattung:	Sehr gut

AUF EINEN BLICK

PLUS: Umleiten der Stadtproduktion; komfortabler Editor; Helden; interessante Zufallskarten.

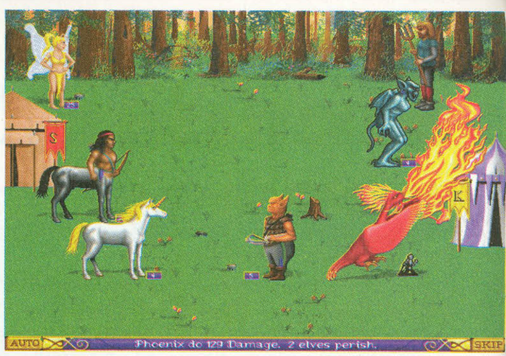
MINUS: Großer Glücksfaktor bei den Kämpfen, dem Erscheinen von Helden sowie den Quest-Belohnungen.

8. PLATZ

Heroes of Might and Magic

MACHT UND MAGIE

Man nehme den Namen einer bekannten Rollenspielserie, lasse sich von einer alten Programmidee inspirieren und stricke ein neuartiges Strategiespiel.



In den taktischen Kämpfen begegnen sich farbenfrohe, etwas zu groß geratene Truppen.

Die »Might & Magic«-Rollenspiele erreichten zwar nicht ganz die Qualität eines »Ultima«, hatten aber doch viele Fans. Ende 1995 veröffentlichte New World Computing einen Ableger, der praktisch nichts mit der Vorlage zu tun hatte, dafür aber neue Elemente ins Strategiegenre einbrachte. Bei »Heroes of Might and Magic« spielen Sie einen heroischen Heerführer, zur Wahl stehen ein Ritter, Barbar und Hexer oder eine Zauberin. Jeder Held darf sechs völlig andere Truppentypen mustern. In jede Armee passen fünf verschiedene, anfangs verfügt man nur über die beiden schlechtesten.



Auf der bunten Landkarte wimmelt es nur so von Schätzen, Spezialschauplätzen und Monsterhorden.



Bei den Burgen und Städten rekrutieren Sie neue Kampfeinheiten.

Heldenhafter Einkaufsbummel

Zu Beginn erkundet man erstmal das Umland. Herumliegende Ressourcen wie Holz oder Diamanten werden durch »Darübereiten« den eigenen Vorräten einverleibt. Neben Monsterhorden warten Tempel, Friedhöfe und andere Schauplätze auf den Spieler, in denen sich Zaubersprüche, Gold oder Segnungen finden. Sie können nicht beliebig viele Kampfeinheiten bauen, sondern sind auf die in den Ortschaften lebenden Krieger beschränkt, die alle sieben Tage (also Runden) etwas Zuwachs bekommen. Deshalb begibt man sich immer wieder auf Einkaufsbummel und sammelt neue Rekruten ein – schließlich trifft man schon bald auf Konkurrenten. Kämpfe werden taktisch auf einem von der Seite gezeigten Schlachtfeld ausgeführt. Viele Truppentypen haben spezielle Attacken. So trifft der Angriff einer vielköpfigen Hydra gleich alle angrenzenden Gegnerverbände, und Paladine dürfen zweimal zuhauen. Werden Städte attackiert, sind die Verteidiger durch eine Mauer geschützt. Auch Zaubersprüche dürfen natürlich eingesetzt werden. Bald stoßen weitere Helden zu Ihnen, die eigene Armeen ins Feld führen. Eine Kampagne verbindet mehrere Missionen. Oft gilt es, einen versteckten Gegenstand zu finden.

JÖRG LANGER

Die Trolle scheinen zwar von einem farbenblinden Grafiker entworfen zu sein und stellen auch keinesfalls die stärkste Kampfeinheit dar. Dafür sind sie bezahlbar und kommen in einigermaßen großer Zahl vor. Pro Schlacht haben sie acht Fernkampfangrifffe, wodurch sie dezent im Hintergrund bleiben können. Noch dazu regenerieren angeschlagene Trolle verlorene Hitpoints und können so auch stärkere Gegner besiegen. Der Hauptreiz von Heroes liegt im Verstärken der eigenen Armee sowie im Timing: Erreicht meine Kanonenfutter-Armee den Gegner rechtzeitig, so daß mein Haupttrupp nur noch die Reste verprügeln muß? Dazu kommt der Ereigniskarten-Flair dank zahlreicher Artefakte und Schauplätze. Trotz der insgesamt nur 28 Truppentypen garantieren farbenfrohe Darstellung und verschiedene Stärken für Motivation. Heroes verbindet die Elemente Entdeckung, Taktikkampf und etwas Stadtausbau zu einem unkomplizierten Fantasy-Spiel. Einzig der miese Multiplayermodus paßt nicht ins Bild: Er bietet keine Kampfberichte; selbst per Netzwerk muß man getrennt voneinander ziehen, wobei man jedes Mal längere Zeit auf den Austausch einer Datei warten darf.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC

Hersteller:	New World Computing	Hardware:	DX2/66, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch; gut übersetzt

Anzahl der Spieler: Einer bis Zwei (per Modem); bis Vier (abwechselnd, per Netzwerk)

Präsentation:	Gut	Gegner-KI:	Gut	Multiplayer:	Sehr schlecht
Szenarios:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Ausstattung:	Gut

AUF EINEN BLICK

PLUS: Unkomplizierte taktische Kämpfe; Kampagne und viele Einzelszenarios; Rollenspielanleihen.

MINUS: Held verliert seine Fähigkeiten nach jeder Mission; extrem umständlicher Mehrspielermodus.

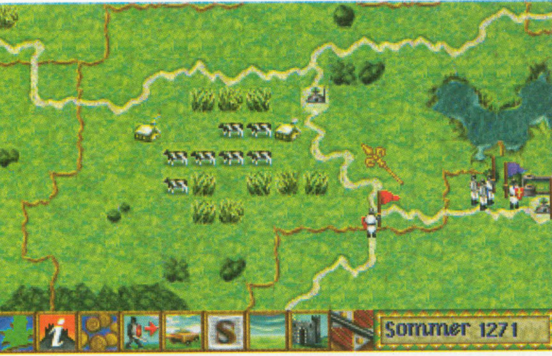
9. PLATZ

Globale Strategie

Lords of the Realm

HERREN MITTLEREN ALTERS

Das mit »Kaiser« einst sehr populäre Korn-und-Schwerter-Genre bildet den Hintergrund für dieses Sierra-Spiel um sechs englische Lords, die im Mittelalter nach der Königskrone greifen.



Die scrollende Gesamtkarte läßt durch Kuh- und Getreidesymbole erkennen, wie reich eine Provinz ist.

Die Insellage Englands war historisch ein bedeutender Standortvorteil: Seit William dem Eroberer blieben die Briten von Invasionen verschont. Das heißt aber nicht, daß es der Bevölkerung besser erging als in den europäischen Ländern – machtlüsternde Möchtegern-Macker fanden sich auch auf der Insel. In »Lords of the Realm« spielen Sie einen davon und sollen sich gegen fünf Konkurrenten im Kampf um die Krone durchsetzen. In der getesteten CD-ROM-Version ist außerdem eine Karte mit deutschen Fürstentümern enthalten.

Felderbestellung, Burgenbau und Briefwechsel

So adelig Sie sich auf fühlen mögen, um Arbeit kommen Sie nicht herum: Eigenhändig müssen Sie Ihren Untertanen befehlen, in welchem Wirtschaftszweig sie schuften sollen. Das kann auf den Äckern sein oder beim Viehhüten. Spezialisten kümmern sich um die Beschaffung von Baumaterialien sowie das Schmieden von Waffen. Die Verteilung der Leibeigenen geschieht komfortabel per Schieberegler, etwaige Folgewirkungen wie »Herde wächst« werden sofort angezeigt. Jede Provinz besteht aus mehreren Feldern, deren Nutzung Sie bestimmen. Auf der scrollenden Gesamtkarte ist ebenfalls ersichtlich, wie gut es einer Region geht.

Die Provinzen sind durch Straßen verbunden, über die bald Heere marschieren. Wer keine reine Bauernarmee aufstellen möchte, muß tief in die Tasche greifen: Das Rekrutieren der acht Truppentypen kostet Geld und Ressourcen. Treffen sich zwei Armeen, kommt es zu einer einfachen Taktikschlacht. Infanteristen kloppen aufeinander ein, Bogen- und Armbrustschützen halten sich im Hintergrund. Versteckt sich der Verteidiger in einer Burg, wird eine Belagerung mit Leitern und Holztürmen durchgeführt. Die Festungen werden selbst designt, vom Burggraben bis zum Torhaus, und dann von fleißigen Untertanen errichtet. Mit den Konkurrenten verständigt man sich über regen Briefwechsel, die diplomatischen Möglichkeiten sind allerdings beschränkt.

Die taktischen Schlachten finden in Echtzeit statt; jede Figur steht für zehn oder mehr Soldaten.

Auf CD: Das Original

JÖRG LANGER

Wie könnte es anders sein – als beutegieriger Adelsmann im Jahre 1270 bevorzuge ich natürlich Ritter in meiner Armee. Die sind schnell und genauso angriffsstark wie Streitaxtträger, ihr Verteidigungswert ist sogar doppelt so gut wie der des nächstbesten Truppentyps. Das tut auch bitter not, denn während alle anderen Truppentypen nur eine Waffenart als Ausrüstung benötigen, verbraucht jeder Ritter Waffen und Rüstung. Zusätzlich sind sie im Unterhalt die teuersten. Überhaupt ist das Produzieren von Waffen derart aufwendig, daß ich entweder fertige kaufe oder, noch besser, die Dienste von Söldnern (etwa »irische Speerträger«) in Anspruch nehme. Das Geld dafür beziehe ich in erster Linie durch Tauschgeschäfte mit fahrenden Händlern. Wirtschaftsspiele mag ich eigentlich nicht sonderlich, Globale Strategiespiele dagegen sehr. Lords of the Realm stellt einen gekonnten Mix zwischen beiden Genres dar, der zudem Echtzeit-Schlachten und Burgbelagerungen enthält. Die Idee mit dem Hofmarschall ist eine gute, er nimmt Ihnen Arbeit ab, ohne Sie ganz von den Verwaltungspflichten zu entbinden. Lords of the Realm geht schnell von der Hand, läßt sich also auch mit mehreren Teilnehmern spielen. Ein besseres Korn-und-Schwerter-Spiel gibt es für PCs nicht, Kaiser Deluxe ist dagegen lachhaft.

LORDS OF THE REALM

Hersteller:	Sierra	Hardware:	DX/33 mit 4 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch; mäßig übersetzt

Anzahl der Spieler: Einer bis Zwei (per Nullmodem); bis Sechs (abwechselnd)

Präsentation:	Durchschnitt	Gegner-KI:	Gut	Multiplayer:	Durchschnitt
Szenarios:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Ausstattung:	Durchschnitt

AUF EINEN BLICK

PLUS: Burgendesign und Belagerungen; Hilfe durch Berater, sobald man drei Provinzen hat.

MINUS: Waffenproduktion und Truppenrekrutierung umständlich; Echtzeit-Schlachten extrem einfach.

10. PLATZ

Ascendancy

AUFSTIEG NACH AUSSTIEG

Sie kehrten Origin den Rücken, um eine eigene Firma zu gründen. Der erste Titel der Logic Factory ist eine einsteigerfreundliche Weltraumeroberung.

Weil er bei Origin seine Ideen nicht verwirklichen konnte, gründete Jason Templeman mit Gleichgesinnten die kleine, aber feine Logic Factory. Ihr erster Titel heißt »Ascendancy« – sieben von 21 Rassen ringen um den Aufstieg zur dominierenden Macht im Universum. Wie gewohnt, warten die Spezies mit diversen Alleinstellungsmerkmalen auf, etwa dem Vermögen, alle Sonnensysteme von Beginn an sehen zu können. Die Sterne sind durch feste Routen miteinander verbunden. Eine dreh- und zoombare Sonnensystem-Ansicht zeigt die Planeten und ihren Status. Verläßt ein Schiff seine Heimatwelt, so steuert man es in dieser Sicht bis zum nächsten Sternenstraßentor – sozusagen der Autobahnauffahrt. Die Schiffe lenken sich etwas umständlich in der 3D-Karte, vor allem im Kampf. Denn oft passen Angreifer und Verteidiger nicht auf den selben Bildschirmausschnitt, was nerviges Zoomen und Suchen nötig macht. Jedes Raumschiff verbraucht pro Runde Energie zum Bewegen und Kämpfen, welche man per Spezialausrüstung steigern oder (beim Gegner) senken kann.

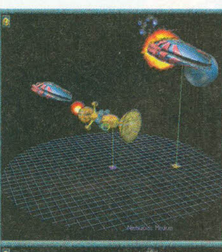


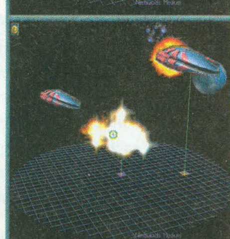
Bei dieser Welt sind nur noch normale (weiße) sowie lebensfeindliche (schwarze) Bauplätze frei.

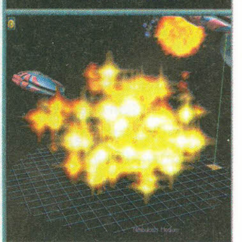
Wir steigern das Bruttosozialprodukt

Die Designer haben alles getan, um ihr Spiel so intuitiv verständlich wie möglich zu machen. Zum Beispiel werden wichtige Daten wie die Produktivität eines Planeten mit Grafiken angezeigt. Die Größe einer Welt beeinflußt direkt die Zahl an Bauplätzen. Die Rahmenfarbe der viereckigen Sektoren deutet schlicht und zweckmäßig an, ob sie besonders gut für Industrieansiedlung oder Nahrungsproduktion geeignet, oder aber lebensfeindlich sind.

Ähnliches gilt für den Schiffsbau – auch hier setzen Sie einfach viereckige Systeme wie Antrieb, Waffen oder Koloniemodule in dafür vorgesehene Freiräume. Die Anzahl der Schiffe ist stark begrenzt, wodurch Massenansammlungen vermieden werden, und steigt langsam mit fortschreitender Ausbreitung im All. Trifft man auf andere Rassen, so ist natürlich Diplomatie möglich. Allerdings kann sich diese weder qualitativ (Verhalten der Computergegner) noch quantitativ (Zahl der Handlungsmöglichkeiten) mit den beiden »Master of Orion«-Teilen messen.







Zwei unserer Schiffe nehmen einen Gegner aufs Korn, der kurz darauf explodiert.

JÖRG LANGER

21 Rassen sind eine große Auswahl, und doch kann ich mich am ehesten für die fischartigen Fludentri erwärmen. Alle 60 Tage (also Spielrunden) dürfen die zu groß geratenen Frutti-di-Mare-Zutaten sämtliche ihrer Schiffe mit einem Fingerschnipsen (oder besser Flossenschlag) reparieren – egal, wo sich diese befinden. Wenn der geplante Großangriff noch einige Runden entfernt ist, kann man dieses Extra natürlich auch mal aufsparen.

Ascendancy gehört zu den besten globalen Strategiespielen, verscherzt sich aber mit einigen Schwächen eine höhere Plazierung. So artet die Verwaltung größerer Reiche in eintönige Arbeit aus, da man der Automatikroutine nicht vertrauen kann. Die Computervölker spielen sehr defensiv, was Ihnen das Leben erleichtert – da der Bau von Kolonieschiffen keine Bevölkerung »kostet«, kann man sich in Windeseile ausbreiten. Es existiert zwar ein Patch, der die K.I. aggressiver macht, doch schützt sie auch dann frisch besiedelte Planeten nicht. Profis ist von Ascendancy abzuraten, doch wenn Sie nicht allzu sehr gefordert werden wollen und Wert auf Atmosphäre legen, lohnt sich der Kauf.

ASCENDANCY

Hersteller:	Logic Factory	Hardware:	DX2/66, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

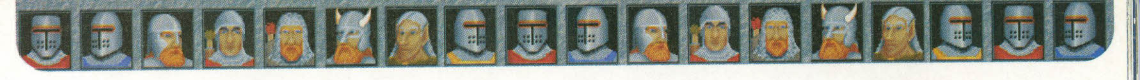
Präsentation:	Gut	Gegner-KI:	Schlecht	Multiplayer:	nicht v.
Szenarios:	zufällig	Komfort:	Durchschnitt	Ausstattung:	Durchschnitt

AUF EINEN BLICK

PLUS: Begrenzung der Raumschiffszahl; Kämpfe finden ohne Umschalten direkt in der Sonnensystem-Ansicht statt.

MINUS: Umständliches Ziehen der Flotten; größere Reiche sehr unübersichtlich; Computergegner zu schwach.





DIE WIKINGER KOMMEN

New World Computings Heldenepos spielt in einer Zeit, als man beim Stichwort »Nordmann« noch nicht an die Zeichentrickfigur Wiki dachte.



Trotz der Festungsmauer werden wir gegen die Christen kein Problem haben: Unsere vier Bogenschützen sind den zwei verteidigenden überlegen.

Als Römer haben Sie unzählige Provinzen befriedet, als mittelalterlicher Fürst ein Königreich aufgebaut. Der Weltraum ist besiedelt, das Märchenland von nebenan unterworfen. Doch es gibt noch ein Szenario, in dem sich Reichsgründer hervortun können: das mystische Nordeuropa mit seinen Wikingern, Elfen und Zwergen. »Hammer of the Gods« ist der inoffizielle Vorgänger von »Heroes of Might and Magic«. Er betont noch weniger als dieses das Management von Städten, erlaubt es aber, Straßen und Festungen zu bauen.

Folge, wenn ein Gott dich ruft

Vorgegebene Missionen sind bei Globalen Strategiespielen sehr selten zu finden. New World Computing hat sich getraut, von dieser Regel abzuweichen: Die Vertreter des nordischen Götterhimmels sind hierarchisch in einer Art Pyramide eingeteilt und geben Ihnen bestimmte Aufgaben, etwa drei Dörfer zu plündern oder einige Skelettkrieger zu besiegen. Erfüllen Sie diese Quests, werden Sie mit einem Kartenteil, Truppen, Helden, Gegenständen oder Zaubersprüchen belohnt. Danach darf man, ähnlich dem Ranglistensystem vieler Tennisclubs, in der Pyramide den nächsten göttlichen Auftraggeber wählen. Wie und wann Sie die Missionen erfüllen, bleibt Ihnen überlassen.

Auch bei der Karte hat man sich Gedanken gemacht: Sie muß erstmal aufgeklärt werden, zeigt aber bereits die ungefähre Verteilung von Terrain und Siedlungen an. Der ausgeschickte Spähtrupp findet nicht unbedingt an der eingezeichneten Stelle ein Kloster, aber wahrscheinlich in der näheren Umgebung. Vier Parteien spielen mit, jede mit zwei speziellen Kampfeinheiten. So regenerieren Trolle im Kampf verlorene Lebenspunkte, Elfen sind versierte Fernkämpfer, und die langsamen Zwerge hauen heftig zu. Bis zu acht Krieger bilden eine Armee, die per Schiff auch übers Meer fährt.



Ein mit acht Helden und Kriegern besetztes Schiff greift Kiel an. Die roten Sterne neben den Portraits kennzeichnen magische Gegenstände.

JÖRG LANGER

Nichts geht über Elfen-Bogenschützen, vor allem in der Heldenvariante: Sie haben sechs Lebenspunkte und richten viel Schaden bei den Gegnern an, die sie auf große Reichweite mit ihren Langbögen beschießen. Außerdem gehören die Elfenhelden zu den schnellsten Einheiten überhaupt und haben Bewegungsvorteile im Wald. Im späteren Spielverlauf habe ich in meinen beiden Hauptarmeen je drei bis vier der Elite-Fernkämpfer, möglichst noch per magischer Rüstung oder Zauberbogen aufgewertet. Damit brauche ich keine christliche Stadt auf der ganzen Karte zu fürchten und kann auch gegen Drachen und Eisriesen bestehen.

Hammer of the Gods macht mit seinem einfachen, aber motivierenden Spielsystem Spaß, das sich mit den Worten »Eroberungen, Götteraufträge, Taktikkämpfe« umschreiben läßt. Räche ich mich an meinem Mitspieler, oder erfülle ich doch lieber Lokis Quest, die mir einige Draken-Monster für meine Armee einbringt? Auch die vier unterschiedlichen Parteien und durchdachten Mehrspieleroptionen sprechen für das Programm. Allerdings werden Multiplayer-Partien mit drei oder vier Spielern aufgrund der Zugdauer bald zu einer mühseligen Angelegenheit – hier sollten Sie unbedingt ein »kurzes Spiel« wählen oder nur zu zweit spielen.

HAMMER OF THE GODS

Hersteller:	New World Computing	Hardware:	DX2/66, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch; sehr gut übersetzt
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (Modem); bis Vier (abwechselnd; Netzwerk)		

Präsentation:	Durchschnitt	Gegner-KI:	Durchschnitt	Multiplayer:	Gut
Szenarios:	zufällig	Komfort:	Durchschnitt	Ausstattung:	Durchschnitt

AUF EINEN BLICK

PLUS: Götter-Quests; historische oder zufällige Landkarte; Kampfberichte im Mehrspielermodus.

MINUS: Nur acht Krieger pro Gruppe; im späteren Spielverlauf sind sehr viele Armeen notwendig.

12. PLATZ

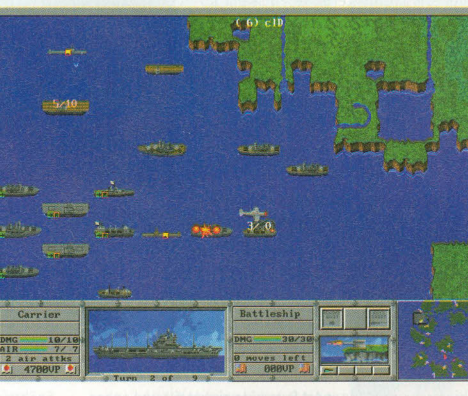
The Grandest Fleet

FLOTTENPARADE

QQPs Strategiespiel kümmert sich ums Schiffeversenken auf dem PC, bietet aber mehr als nur ein dröges »B7 – Treffer!«.

Bremen wird ▶ attackiert; die Zahlen und Buchstabenkürzel sind nur für Eingeweihte zu entziffern.

Bei » Grandest Fleet « fühlen sich verhinderte Admiräle zu Hause. Abgesehen von Städten, Verteidigungsanlagen und landgestützten Flugzeugen dreht sich alles um die Marine. Je nach Auftrag müssen Sie bestimmte Städte erobern, den Gegner schwächen oder einen Durchbruch erzwingen. Natürlich sollten auch die eigenen Ortschaften im Auge behalten werden, denn neue Einheiten können nur in Städten produziert und angeschlagene nur dort repariert werden. Während das gesamte Spielgebiet immer sichtbar ist, muß man gegnerische Schiffe erst in der blauen Weite aufspüren. Beide Gegner ziehen nacheinander, in jedes Hexfeld paßt je ein Schiff jeder Seite. Bei Bedarf folgt darauf eine Schlachtphase, in der wieder abwechselnd agiert wird. Die Ergebnisse werden jedoch simultan berechnet – ein gerade versenktes Schiff kann also noch zurückschlagen.



Die graue und gelbe Flotte treffen aufeinander, soeben führt eine Fliegerstaffel einen Angriff durch.

Gut, besser, Superpötte

Man verfügt über 15 Bootstypen, die vom schwachen Transporter bis zum Riesenschlachtschiff reichen. Fünf der Modelle sind dabei die getunten Versionen der regulären Ausführung. Die Schiffe unterscheiden sich durch Geschwindigkeit, Panzerung, Sicht- und Waffenradius. Wichtig ist auch die Fähigkeit zur Invasion von Städten. So ist ein Schlachtschiff zwar kampfstark, kann aber nur schlecht eine Stadt einnehmen. Bei den Transportern verhält es sich genau entgegengesetzt. Jeder Spieler stellt zu Beginn seine Flotte zusammen und sichert sich mehrere Städte. Diese verfügen über eine bestimmte Rohstoffproduktion, die zur Konstruktion neuer Einheiten sowie weiterer Stadtausbauten dient. Neben neun fertigen, trotz anderslautendem Etikett alles andere als »historischen« Szenarios kann man Zufallsschlachten oder eine Kampagne spielen. Erfolgreiche Admiräle erhalten zusätzlich ein Flaggschiff, dessen Gefährlichkeit mit ihrem Rang zunimmt.

JÖRG LANGER

Wer schon in der Schule per Karopapier die Schiffe des Banknachbarn gejagt hat, kommt hier voll auf seine Kosten – Grandest Fleet lebt von der Schadenfreude. Die drei Flugzeugträger haben es mir besonders angetan, allen voran der Superträger. Im Nahkampf denkbar uneffektiv, kann er mit seinem Acht-Felder-Radius weiter schauen, als jede andere Einheit. Seine maximal zwölf Flieger schickt er pro Runde bis zu dreimal zu Luftattacken aus – da muß jeder Gegner höllisch aufpassen. Doch auch die anderen Superpötte lohnen den immensen Aufwand an Stadtausbauten und Ressourcen – sofern das Szenario lange genug dauert. Aufgrund der einstellbaren Karten- und Flottengröße eignet sich das Spiel für kürzere Partien und lange Schlachten gleichermaßen. Teilweise werden die Startpositionen sehr ungerecht verteilt. Dann hilft nur, mehrmals zu starten, bis beide Spieler ungefähr dieselbe Ausgangsstellung haben. Die neun Szenarios sind zwar abwechslungsreich, haben aber mit ihren Vorbildern (etwa dem Falkland-Krieg) nur wenig zu tun. Besonders die Kampagnen gefallen mir, da sich die Leistungen in einer Schlacht direkt auf die nächste auswirken. Ein ungewöhnliches Problem darf nicht verschwiegen werden: Das schon etwas ältere Programm zeigt bei manchen modernen Grafikkarten Probleme und läßt sich dann nur in VGA-Auflösung und mit 16 Farben spielen.



THE GRANDEST FLEET

Hersteller: QQP | **Hardware:** DX/33, 4 MByte RAM
Betriebssystem: MS-DOS | **Sprache:** Englisch; wenig Text
Anzahl der Spieler: Einer bis Zwei (per Modem)

Präsentation: Schlecht | **Gegner-KI:** Durchschnitt | **Multiplayer:** Gut
Szenarios: Durchschnitt | **Komfort:** Durchschnitt | **Ausstattung:** Durchschnitt

AUF EINEN BLICK

PLUS: Leicht zu erlernen, trotzdem viele taktische Kniffe; teure, aber sehr effektive Superschiffe.
MINUS: Oft unfaire Startpositionen; Gefahr von »Alles oder nichts«-Schlachten gleich zu Beginn.

13. PLATZ

Conquest of the New World

ZWEITE NEUE WELT

Die Neue Welt erforschen, Siedlungen etablieren, die Unabhängigkeit erklären – gab es das nicht schon mal? Doch Interplays Entdecker-Strategiespiel betont andere Aspekte als »Colonization«.



Aus dem Rahmen fallen die taktischen Kämpfe, bei denen auf einem zwölf Felder großen Spielfeld rundenweise gezogen wird.

Interplays Hommage an Entdecker Christoph Columbus heißt »Conquest of the New World«. Man spielt zwar wie beim Konkurrenten »Colonization« einen von vier europäischen Staaten, doch die Neue Welt wird ihrem Namen entsprechend vor jeder Partie ausgewürfelt. Als Gag dürfen Sie eine indianische Hochkultur übernehmen, die sich von den Bleichgesichtern kaum unterscheidet. Am Anfang steht natürlich das Anlanden einer kleinen Flotte und ihrer ambitionierten Passagiere. Neben Siedlern gibt es Pfadfinder, die besonders flugs das Umland aufklären – für das Entdecken von Bergen, Wäldern und Flüssen erhält man Punkte. Außerdem verfügen Sie über Soldaten sowie Anführer, die mit steigender Erfahrung die Kampfkraft ihrer Mannen erhöhen. Zum Bauen und Handeln stehen vier Ressourcen bereit. Die Gebäude der Siedlung werden direkt in der zoomenden Weltkarte plaziert, es gibt kein Umschalten zwischen zwei Darstellungsmodi wie bei vielen anderen Strategiespielen. Die sehr begrenzte Auswahl an Gebäuden wird durch bis zu drei Upgrades etwas erhöht.

In der kleinsten Zoomstufe machen die Siedler- und Schiffssymbole einen befremdlichen Eindruck.

Taktische Brettspiel-Kämpfe

In der Nähe der ansonsten eher passiven Indianerdörfer kommt es häufig zu Überfällen, die auf einem von drei Spielbrettern rundenweise ausgefochten werden. Pro Runde steht eine gewisse Zahl an Aktionen zur Verfügung, um Infanteristen, Kanonen und Reiter geschickt einzusetzen. Je nach Erfahrungsstufe haben die Truppen einen bis vier »Lebenspunkte«. Für Konflikte mit europäischen Mächten gilt das gleiche, nur verfügen diese ebenfalls über Artillerie. Kämpfe zur See werden einfach ausgewürfelt. Im Mehrspielermodus zieht man prinzipiell immer gleichzeitig, was für kurze Wartezeiten sorgt. An nur einem PC wechseln sich die Spieler ab, doch auch hier werden alle Kämpfe am Schluß der Gesamtrunde ausgetragen. Eigentliches Ziel ist es, sich vom Mutterland zu lösen und den resultierenden Unabhängigkeitskrieg für sich zu entscheiden.



Außerhalb der Kolonien herrscht grafische Tristesse vor; vor allem die Landschaft wirkt sehr eintönig.

JÖRG LANGER

Drei Truppentypen, die jeweils in vier Erfahrungsstufen vorkommen, sind nicht viel. Doch während auf der strategischen Karte das immer gleiche Soldatensymbol gezeigt wird, sind die Unterschiede im taktischen Kampf beträchtlich. Hier bevorzuge ich die Kavallerie, da sie sowohl beim Angriff als auch in der Verteidigung am flexibelsten ist. Reiter erweisen sich als Schlüssel zum Schlachterfolg, weil sie den Gegner immer wieder in der Flanke attackieren können. Trotzdem sollte man Kavallerie nie alleine angreifen lassen: Beteiligt sich auch nur ein Infanterist an der Attacke, gibt es einen Bonus.

Ich persönlich würde Microproses Colonization jederzeit dem Interplay-Ableger vorziehen, es ist das weitaus bessere Solospiel. Doch wer sich mit Freunden an die Eroberung der Neuen Welt machen möchte, kommt am etwas biederen Conquest nicht vorbei. Als eines der wenigen Globalen Strategiespiele hat man hier beim Multiplayer-Modus nachgedacht, was sich etwa beim gleichzeitigen Ziehen zeigt. Einsteiger freuen sich zudem über die begrenzte Auswahl an Handlungsmöglichkeiten – das hilft, den Überblick zu bewahren.

CONQUEST OF THE NEW WORLD

Hersteller:	Interplay	Hardware:	DX2/66, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch; gut übersetzt
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (Modem); bis Sechs (an einem PC, per Netzwerk)		

Präsentation:	Durchschnitt	Gegner-KI:	Durchschnitt	Multiplayer:	Gut
Szenarios:	zufällig	Komfort:	Durchschnitt	Ausstattung:	Durchschnitt

AUF EINEN BLICK

PLUS: Kein Umschalten zwischen Weltkarte und Kolonien; Brettspieleinlage bei Landkämpfen.

MINUS: Wenig Abwechslung; kaum Diplomatie; Kolonien erst ab einer gewissen Zoomstufe anwählbar.

14. PLATZ

Empire Deluxe

RÜSTIGER RENTNER

In der mittleren von fünf Zoomstufen lassen sich noch einzelne Einheiten unterscheiden. ▼

Nicht die Mutter aller Schlachten, aber immerhin der Großvater der Globalen Strategiespiele: »Empire Deluxe« beschränkt sich beim Städteerobern aufs wesentliche und hat dadurch einen ganz eigenen Reiz.

Strategieveteranen erinnern sich mit ehrfurchtsvoller Zitterstimme: »Weißt du noch, damals, als wir Empire spielten ...«. Dieses Spiel von Northwest Software hat mehr Jahre auf dem Buckel als mancher Computerfan: Die PC-Version stammt von 1984, 1993 veröffentlichte New World Computing unter dem Namen »Empire Deluxe« eine generalüberholte Neuauflage. Diese enthält neue Spielregeln, größeren Bedienungskomfort, bessere Grafik und einen Editor.



Auf den Punkt gebracht

Es gilt, eine Weltkarte zu erforschen und sämtliche Gegner zu besiegen. Man fängt normalerweise mit einer Stadt an, ohne mehr als das direkte Umland zu kennen. Im Laufe der Zeit erobert man neutrale Städte, schickt Aufklärungsflieger und Schiffe aus, bis es schließlich zur Schlacht gegen die Konkurrenten kommt. Per Editor kann man auch Szenarien designen. Man weißt jeder Partei Truppen und Städte zu, verändert die Karte und stellt die Spielregeln ein: Ist alles sichtbar, nur das Terrain oder ausschließlich das, was Ihre Einheiten aufdecken? In früheren Runden erspähte Gegner werden invers dargestellt – schließlich können sie mittlerweile an ganz anderer Stelle sein. Da hilft nur ein Patrouillenflug, der sich wie Truppenverschiebungen zwischen den eigenen Städten automatisieren läßt.



Der Landungsangriff auf eine violette Stadt wird von einem Bomberangriff eingeleitet.

Selbst im komplexesten der drei Spielmodi stehen gerade mal zehn Truppentypen zur Verfügung: Infanterie und Panzer, Jäger und Bomber sowie sechs Schiffe. Transporter befördern Landeinheiten übers Meer, unsichtbare U-Boote lauern ihnen auf. Flugzeugträger sind als schwimmender Flughafen sowie zum Aufklären geeignet; Zerstörer, Kreuzer und Schlachtschiffe ringen um die Vorherrschaft auf dem Meer. Produziert werden die Einheiten in Städten. Es gibt keine Ressourcen, die Effizienz der Ortschaft bestimmt, wieviele Spielrunden bis zur Fertigstellung vergehen. Manche Städte produzieren eine bestimmte Einheit besonders schnell. Die Bedienung kann mit Go-to-Befehl, Patrouillen und automatischer Truppenverschiebung zwischen Städten auch heute noch mithalten.

JÖRG LANGER

Daß Infanterie nur einen »Lebenspunkt« hat, stört mich ziemlich – wie soll man damit vernünftig planen? Deshalb bevorzuge ich die Panzer, die erst beim zweiten Treffer hinüber sind und auch gegen Jäger gute Chancen haben. Transporter sicher ans Ziel zu bringen, ist gegen einen menschlichen Gegner wahrlich kein Zuckerschlecken. Doch werden dann Panzer ausgeladen, gehört die anvisierte Stadt fast immer mir. Der zweite Vorteil: Panzer bewegen sich auf ebenen Flächen schneller, auch wenn ausgedehnte Landkämpfe nicht im Sinne der Erfinder sind. Leider fehlt den Kettenvehikeln die Fähigkeit, sich wie Infanterie in einen Flugplatz zu verwandeln.

Empire war auf dem Amiga eines meiner ersten Strategiespiele, irgendwann störten mich dann aber die Bewegung der Truppenmassen sowie der Glücksfaktor. Empire Deluxe wurde zwar in diesen beiden Punkten etwas verbessert und enthält zahlreiche neue Elemente. Doch gerade das strategische Bombardement von Städten finde ich eher nervig. Um Empire zu genießen, sollten Sie mit Bekannten auf einer relativ kleinen, verdeckten Karte spielen und die Startpositionen per Editor fair verteilen. Jeder sollte nur eine Stadt, aber mehrere Infanterien haben. Dann macht das unkomplizierte Inselspringen auch heute noch großen Spaß.

CONQUEST OF THE NEW WORLD

Hersteller:	New World Computing	Hardware:	DX/33, 4 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch; gut übersetzt
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (an einem PC; per Modem)		

Präsentation:	Schlecht	Gegner-KI:	Schlecht	Multiplayer:	Gut
Szenarios:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Ausstattung:	Gut

AUF EINEN BLICK

PLUS: Replay-Funktion im Mehrspielermodus; automatische Patrouillen und Truppenverschiebungen.

MINUS: Wenige Truppentypen; riesige Armeemassen gegen Ende einer Partie; zufällige Kampfformel.



Globale Strategie

Taktikspiele

DER TEUFEL IM DETAIL

Taktik ist eine Untermenge der Strategie. Überhaupt nicht unterordnen wollen sich jedoch die Taktikspieler: Statt ganzer Nationen kontrollieren sie einzelne Panzer oder Soldaten.

Hätten Sie vor zehn Jahren einen Computerfreak gefragt, was er unter einem Strategiespiel versteht, wäre vermutlich folgende Beschreibung gekommen: grausliche Grafik, tausend Tastenkommandos und superkomplexe Spielregeln. Vor allem SSI war für seine Profiprogramme wie das »Wargame Construction Set« oder »Battlefront« bekannt. Dann kam die große Revolution: Blue Bytes »Battle Isle« wurde per Joystick gesteuert, bot einen Splitscreen-Modus und vor allem unkomplizierten, aber trotzdem tiefgründigen Spielspaß. Abgeschaut hatte man sich viele Features bei »Nectaris«, das es lange Zeit für die Videospielkonsole »PC-Engine« gab. Heutzutage sind Taktikprogramme meist ebenso adrett verpackt und komfortabel zu bedienen wie andere Computerspiele. Bestes Beispiel ist die »General«-Seite von SSI, die mit wenigen Mausklicks komplexe Truppenverschiebungen gestattet und nützliche Nettigkeiten wie eine Undo-Funktion bietet.

Vom Altertum auf den Monitor

Man darf das Taktik-Untergenre als das älteste im Bereich der Strategiespiele bezeichnen - und das nicht nur auf dem Computer. Schach ist ebenso ein taktisches Brettspiel wie frühe Konfliktsimulationen mit Zinnsoldaten oder Papp-Spielsteinen. Während Globalstrategen austüfteln, wie man den Krieg gegen den Nachbarn ohne Schädigung der Wirtschaft führt, beschäftigt sich der Taktiker mit der eigentlichen

Rang	Titel	Präsentation	Szenarios	Gegner-KI	Komfort	Multiplayer	Ausstattung
1.	Panzer General Win 95	Gut	Gut	Gut	Sehr gut	Gut	Durchschnitt
2.	Fantasy General	Gut	Gut	Gut	Gut	Schlecht	Gut
3.	Deadly Games	Durchschnitt	Sehr gut	Gut	Gut	Sehr gut	Sehr gut
4.	Jagged Alliance	Durchschnitt	Sehr gut	Gut	Gut	nicht v.	Durchschnitt
5.	Allied General	Durchschnitt	Gut	Gut	Sehr gut	Gut	Durchschnitt
6.	Battle Isle 2	Durchschnitt	Gut	Durchschnitt	Gut	Schlecht	Durchschnitt
7.	UFO: Enemy Unknown	Durchschnitt	Gut	Gut	Durchschnitt	nicht v.	Durchschnitt
8.	X-Com: Terror from the Deep	Durchschnitt	Gut	Gut	Durchschnitt	nicht v.	Durchschnitt
9.	Missionforce: Cyberstorm	Gut	Durchschnitt	Gut	Gut	Durchschnitt	Schlecht
10.	Perfect General 2	Durchschnitt	Gut	Schlecht	Durchschnitt	Sehr gut	Gut
11.	Dark Legions	Gut	Durchschnitt	Durchschnitt	Durchschnitt	Gut	Gut
12.	Battle Isle 3	Durchschnitt	Durchschnitt	Gut	Durchschnitt	Durchschnitt	Gut
13.	Civil War General	Durchschnitt	Gut	Durchschnitt	Durchschnitt	Durchschnitt	Durchschnitt
14.	Empire 2	Schlecht	Durchschnitt	Durchschnitt	Durchschnitt	Gut	Sehr gut
15.	Battleground-Reihe	Durchschnitt	Gut	Durchschnitt	Gut	Durchschnitt	Durchschnitt

Hier sehen Sie die Rangfolge der 15 besten Taktikspiele, nach ihrem Spielspaß geordnet. Zusätzlich werden sechs Faktoren in fünf Stufen von »Sehr schlecht« bis »Sehr gut« bewertet. Präsentation schließt Grafik, Sound und Atmosphäre ein. Ein gute Note bei den Szenarios läßt auf vielseitige Missionen und Aufgaben schließen. Computer-KI gibt die Spielstärke des Computergegners an - betrügt dieser oder ist nur aufgrund materieller Überlegenheit stark, gibt es eine schlechtere Note. Das Interface ist für die Komfortwertung entscheidend. Die Multiplayer-Note sagt Ihnen, wie gut die Mehrspielerfunktionen sind. Unter dem Stichwort Ausstattung werden Szenariozahl und Editoren beurteilt.

Hauptarbeit. Letztendlich kommt es schließlich darauf an, was die fiktiven Truppen in der Schlacht tun. Dementsprechend geht es bei den Taktikspielen fast immer darum, in vorgegebenen Szenarien Einzelziele zu erreichen. Zwar sind oft auch strategische Elemente enthalten (etwa die Abfolge mehrerer Missionen in Form einer Kampagne oder das Rekrutieren von Verstärkungen), doch im Vordergrund steht das Niederringen des Kontrahenten auf dem virtuellen Schlachtfeld. Dieses kann einem historischen Gefecht nachempfunden sein, in einer frei erdachten Zukunft spielen oder auf einer lauschigen Pazifikinsel, über die sich geldgierige Söldner jagen.

Siegeszug der Sechsecke

Nicht wegzudenken aus dem Taktikgenre sind die Hexfelder. Für deren Beliebtheit bei den Designern sprechen drei Gründe. Zum einen, so trivial das klingen mag, sehen aus Sechsecken aufgebaute Karten besser aus als solche mit quadratischer Grundstruktur. Eine Küstenlinie etwa wirkt sehr klobig und abgehackt, wenn man sie mit den ausgefüllten Kästchen eines Mathematikschulhefts darstellt. Durch die sechs Seiten der Hexagone sind feinere Verläufe möglich, etwa Flüsse, die sich durch ein Schlachtfeld schlängeln. Zweitens hat man bei aus Quadraten aufgebauten Karten immer das Problem, daß eine Bewegung in die Diagonale schwieriger sein sollte als zur Seite – schließlich sind die Seiten eines Rechtecks kürzer als die Diagonale. Der letzte Vorteil sind die sechs Seiten selbst: Dadurch läßt sich der Trupp so ausrichten, daß er drei Front- und drei rückwärtige Hexfeldgrenzen hat. Auf diese Weise lassen sich einfach Sichtlinien und Flankenangriffe simulieren. Manche Programme, etwa »Battleground Gettysburg«, erlauben sogar das Errichten von Schanzwehren auf den Hexagongrenzen. Ausnahmen bestätigen die Regel: »UFO« und »Deadly Games« benutzen Rechtecke, die perspektivisch verzerrt den beliebten Isometrie-Look ergeben.

Blockieren, Klemmen, Umzingeln

Zu diesen Vorzügen kam bald eine Regel hinzu, die mittlerweile von den meisten hexfeldbasierten Spielen verwendet wird – das Blockieren. Sobald ein eigener Trupp in einem Feld steht, zu dem eine gegnerische Einheit benachbart ist, darf er nicht in ein zweites Feld ziehen, das ebenfalls Feindkontakt hat. Somit kann man mit zwei Kampfeinheiten stolze vierzehn Hexe oder eine Frontlinie von sechs Hexen abdecken. Weshalb das so wichtig ist? Würden sämtliche Kampfeinheiten frei auf dem Schlachtfeld herumlaufen, könnten Fernkämpfer kaum effektiv geschützt werden. Zum Aufbau einer Verteidigungslinie wären riesige Truppenmassen notwendig. Kurz, es ginge einiges an taktischer Finesse verloren. Wird in einem Spiel diese Regelung nicht verwendet, dann hat das meist einen triftigen Grund: »Cyberstorm« etwa simuliert so die große Dynamik, die Gefechte zwischen futuristischen, zweibeinigen Kampfmaschinen nach Meinung der Designer haben sollen.

So bewerten wir

In diesem Heft werden diejenigen Strategieprogramme der Abteilung »Taktikspiel« zugeordnet, bei denen der rundenweise Kampf zwischen verschiedenen Truppeneinheiten oder Einzelfiguren im Vordergrund steht. Am Ende eines Tests finden Sie den Wertungskasten. Die wichtigste Angabe ist die **Plazierung** des Titels: Wir haben die besten 15 Taktikspiele in einer Rangliste angeordnet. Dabei flossen objektive Bewertungskriterien ebenso ein, wie unsere subjektive Beurteilung. Beachten Sie, daß jedes der vier vorgestellten Untergenres der Strategiespiele eine eigene Rangliste hat - schließlich läßt sich ein »War Wind« schlecht mit »SimCity 2000« vergleichen.

Zudem bewerten wir sechs Faktoren in fünf Stufen, von »Sehr schlecht« bis »Sehr gut«. Übersichtlichkeit und gut unterscheidbare Truppen-Icons sind bei Taktikspielen wichtig, deshalb muß die **Präsentation** stimmen. Bei den **Szenarios** wird bewertet, wie abwechslungsreich und fordernd diese gestaltet sind. Die **Computer-KI** zeigt, wie spielstark der PC zieht. Ein Spiel mit durchschnittlicher KI-Wertung kann trotzdem kniffelig sein, wenn der Computer über mehr Material verfügt. Mit **Komfort** bewerten wir das Interface, das ohne große Menüs auskommen und im Idealfall eine Undo-Funktion bieten sollte. Natürlich macht das Austricksen eines menschlichen Gegner großen Spaß, doch muß es auf jeden Fall eine Replay-Funktion oder Kampfberichte geben, wenn hintereinander gezogen wird. Dies wird durch die Note bei **Multiplayer** verdeutlicht. Die **Ausstattung** wertet vorhandene Editoren sowie die Szenarioanzahl. Am Ende des Wertungskastens werden dann noch die wichtigsten Plus- und Minuspunkte stichwortartig aufgeführt.

DIE MEILENSTEINE



1989: NECTARIS machte auf der PC Engine Furore - erstmals war ein Taktikspiel ansehnlich, leicht zu steuern und auch für Genre-Einsteiger zugänglich. Über die Hexfeldkarte zog man kleine, futuristische Kampfeinheiten. Sunflowers portierte den Urahn moderner Taktikspiele 1995 auf PCs (siehe Bild).



1991: BATTLE ISLE nahm sich Nectaris zum Vorbild und legte den Grundstein für eine erfolgreiche Serie. Es erschienen eine Daten-CD sowie zwei eigenständige Ableger, »Moon of Chromos« (im Bild zu sehen) sowie »History Line«. Per Splitscreen-Modus bewegte Spieler A seine Truppen, während B Angriffe plante.



1992: PERFECT GENERAL schaffte es, mit wenigen, abstrakten Kampfeinheiten rundenbasierte Panzerschlachten um feste Missionsziele realistisch zu simulieren. Höhenstufen wurden ebenso beachtet wie Wettereinflüsse. Während ein Spieler zog, durfte der andere aus dem Hinterhalt feuern.



1995: PANZER GENERAL, mittlerweile indiziert, läutete die nächste Stufe der Computertaktik ein. Übersichtlich, grafisch ansprechend und einfach zu bedienen bot es anspruchsvolle Taktik. Gelungene Kampagnen, fast 400 Truppentypen sowie eine Undo-Funktion lehrten der Konkurrenz das Fürchten.

Panzer General (Win 95)

UMSTRITTENE GENERÄLE

Taktik für Genießer: Der überarbeitete erste Teil der beliebten »General«-Serie vereint vorbildliche Bedienung mit taktischen Finessen und Rollenspiel-Elementen.

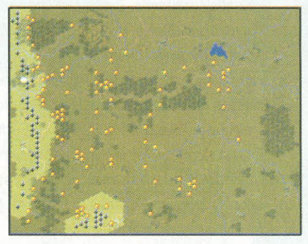


Bei einer Auflösung von 1024 mal 768 Pixeln bietet Panzer General ein Maximum an Übersicht und Bedienungskomfort. Auf kleineren Monitoren empfehlen sich 800 mal 600 Pixel.

SSI war lange Zeit für komplexe, äußerlich jedoch langweilige Profi-Strategiespiele bekannt. Doch 1994 lehrte die Firma mit »Panzer General« der gesamten Konkurrenz das Fürchten. Die Thematik sorgt bei aufmerksamen Spielern erstmal für kräftiges Schlucken: Es gilt, den Zweiten Weltkrieg in Europa auf Seiten der Achsenmächte oder Alliierten nachzuspielen. Bei näherer Betrachtung ist es mit der Ähnlichkeit nicht sonderlich weit her. Zwar hangelt sich das Geschehen ungefähr am Kriegsverlauf entlang, doch ohne Pathos und mit abstrakten Einheiten, die aus einem Truppentyp (etwa »Panzer IV«), einer Erfahrungsstufe und maximal 15 Stärkepunkten bestehen. Im Spiel tauchen weder Nazi-Symbole noch Rechtfertigungen für den deutschen Angriffskrieg auf. Trotzdem wurde die DOS-Version (Diskette und CD-ROM) Mitte 1996 von der BPjS indiziert. Nach Meinung des Entscheidungsgremiums ist Panzer General »kriegsverharmlosend und kriegsverherrlichend«, verharmlost »im weitesten Sinne die Ideologie des Nationalsozialismus« und verstößt gegen Art. 26 GG, »da das Führen eines Angriffskrieges befürwortet wird.« Unser Test bezieht sich auf die überarbeitete Fassung für Windows 95.

Die Hexfeld-Revolution

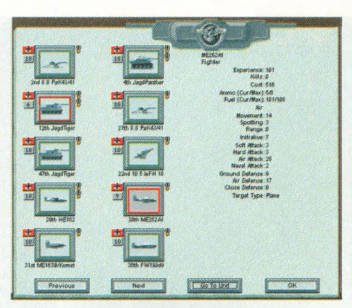
Was macht die General-Serie so außergewöhnlich? In allererster Linie das Interface, das zusammen mit farbarmer, aber gut zu unterscheidender Super-VGA-Grafik für großen Bedienungskomfort sorgt. Das Spielfeld besteht aus großen Hexagonen, in die jeweils zwei Einheiten passen: eine am Boden, und eine in der Luft. Klickt man einen Trupp an, so wird die Bewegungsreichweite durch aufgehellte Felder verdeutlicht, gleiches gilt für die Auswahl von Zielen bei Angriffen. Im Gegensatz zu den meisten Konkurrenzprogrammen bietet Panzer General eine Undo-Funktion. Solange die Einheit bei ihrer Bewegung keinen neuen Gegnerverband entdeckt, darf der Zug zurückgenommen werden. Da außerdem vor Angriffen das voraussichtliche Kampfergebnis zu sehen ist, kann man nach Herzenslust herumprobieren, bis sich die Einheit mit den größen Siegchancen herauskristallisiert. Langsamen Verbänden kann ein Transportfahrzeug verpaßt werden. Ist ein solches vorhanden, wird ein Geschütz oder Infanteriebataillon blitzschnell per Mausklick verladen, auf der Karte ist nun ein Lkw oder Schützenpanzer zu sehen. Kämpfen dürfen alle Truppen, mit Ausnahme von Artillerie und Flak, vor und nach der Bewegung. Dadurch sind flexiblere Taktiken als bei vielen Konkurrenten möglich. Zum Beispiel kann eine Fronteinheit einen benachbarten Gegner erst schwächen, bevor ein zweiter, eigener Verband ihre Stelle einnimmt und den Angriff fortführt.



Die teils riesigen Levels lassen sich auf der strategischen Karte gut überschauen; die hellgrünen Unterlegungen kennzeichnen Missionsziele.



In den späteren Missionen verfügt man über fortschrittliche Waffensysteme, die in Wirklichkeit kaum über das Versuchsstadium hinaus kamen.



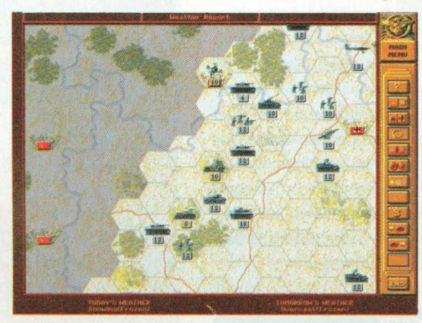
Die Armeeliste zeigt nicht nur alle Kern- und Hilfstruppen an, sondern erlaubt auch den direkten Sprung zu einer bestimmten Einheit.



Neu in der Windows-Version sind diese Zwischengrafiken, die oft mehr über das Szenario aussagen, als lange Bildschirmtexte.

Qual der Wahl bei über 350 Truppentypen

Panzer General spielt größtenteils auf der Landkarte, natürlich darf auch eine Übersichtskarte nicht fehlen. Im »Rekrutierungsmenü« darf man sich vor und während der Schlachten neue Einheiten »kaufen«. Bezahlt wird mit Prestige. Eroberungen, besiegte Gegner und gewonnene Schlachten erhöhen dieses, Rückschläge senken es. Es gibt über 350 Truppentypen, eingeteilt in 18 Klassen wie »Panzerabwehr« oder »Jagdflieger«. Artillerie und Flak helfen automatisch benachbarten Einheiten, wenn diese angegriffen werden. Mit der Zeit lernt Ihre Armee dazu – jede Einheit besitzt eine Erfahrungsstufe zwischen 0 und 5, die durch Verluste auch wieder sinken kann. Neben normalem Ersatz gibt es Elite-Verstärkungen, die teurer sind, dafür aber die Erfahrung nicht ankratzen. Nur die sogenannten »Kerntruppen« werden in die nächste Schlacht übernommen, die Hilfstruppen gehen verloren. Raten Sie mal, um welchen Teil seiner Armee man sich am meisten kümmert ...



Ein Bild aus der alten DOS-Version: Witterungsänderungen wie Schneefall gefährden manchmal das Gelingen der eigenen Vorhaben.

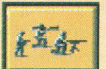
Fünf Kampagnen und 37 Missionen stehen zur Wahl. Je nach Ausgang einer Schlacht entscheidet sich, welche als nächstes zu bestehen ist. Wer mehrere Male nur »knappe Siege« oder gar Niederlagen zustande bringt, wird den Krieg verlieren. Fähige Bildschirmgeneräle schaffen hingegen die Wende und dürfen sich an der Eroberung Londons oder sogar Washingtons versuchen. Spätestens hier zeigt sich, daß Panzer General rein fiktiv zu verstehen ist – Hitlerdeutschland verfügte bekanntlich zu keinem Zeitpunkt über die dazu notwendigen Mittel.



Getrost wegklicken kann man die unkommentierten Videoschnipsel, die Originalaufnahmen in schlechter Qualität zeigen.

JÖRG LANGER

Trotz der riesigen Zahl an Truppentypen habe ich einen eindeutigen Favoriten - die Pioniere. Normalerweise lockt der Verteidiger bei einem hohen Befestigungs-Wert den Angreifer in einen vernichtenden Hinterhalt. Pioniere sind gegen diese Spezialregel immun, so daß sie notfalls auch ohne vorherige Bombardments starke Verteidigungsstellungen ausheben können. Größter Nachteil der Pioniere ist ihre Langsamkeit - ohne fahrbaren Untersatz sind sie zu nichts nutze. Außerdem bieten sie aufgrund ihrer hohen Anschaffungskosten ein beliebtes Ziel für Luftangriffe. Natürlich werbe ich meine Pioniere nicht als Rekruten an, sondern befördere normale Infanterie-Einheiten per Upgrade-Funktion, sobald sie mindestens auf Erfahrungsstufe 3 sind.



Zwei Dinge sind es, die ich an Panzer General vor allem schätze. Zum einen ist es das Zusammenwirken verschiedener Einheiten unterschiedlicher Truppenklassen, etwa bei der Einnahme von Städten oder Erringen der Lufthoheit: Erst greifen taktische Bomber an, dann Artillerie, dann eine Hilfstruppe und erst zum Schluß die Schwere Infanterie. Zum anderen ist die extrem griffige Bedienung zu nennen. So darf man eine Einheit vor und nach ihrer Bewegung feuern lassen oder verladen; die Undo-Funktion erlaubt das Austesten verschiedener Zugvarianten. Die Kampagnen setzen mit ihren Rollenspiel-Elementen (Erfahrungsstufen, Umbenennen der Truppen) und Verzweigungen das Tüpfelchen aufs »i«.

PANZER GENERAL (Win 95)

Hersteller:	Mindscape	Hardware:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch; leicht verständlich
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (an einem PC per »E-Mail-Funktion«)		

Präsentation:	Gut	Gegner-KI:	Gut	Multiplayer:	Gut
Szenarios:	Gut	Komfort:	Sehr gut	Ausstattung:	Durchschnitt

AUF EINEN BLICK

PLUS: Undo-Funktion; Einheiten dürfen vor und nach der Bewegung angreifen; Rollenspiel-Elemente.

MINUS: Keine Missionstexte bei Einzel-Szenarios; Multiplayer-Duelle etwas umständlich gelöst.



1. PLATZ

Fantasy General

MÄRCHENSTUNDE

Was Ihnen die Gebrüder Grimm nie gesagt haben: Wenn es denn sein muß, ziehen auch friedliche Fabelwesen in den Taktikkrieg.

Sobald ein Produkt er-folgreich ist, werden fleißig Nachfolger produziert. So gibt es zu »Bladerunner« die offizielle Fortsetzung in Buchform; »Alien 4« rechtfertigt mit Erklärungskapriolen die Reinkarnation von Hauptdarstellerin Ripley. Auch manche Computerspiel-Serie wird solange am künstlichen Leben erhalten, bis die Programmierer in Rente gehen. Wer mag es da SSI verdenken, nicht vom ausgereiften »General«-Spielsystem zu lassen? Zumal der dritte Teil, »Fantasy General«, viele neue Ideen enthält und statt Panzern oder Stukas lieber Einhörner und Drachen aufs Schlachtfeld schickt.

Wie praktisch jedes moderne Märchenland hat auch Aer ein großes Problem. Die seit Tolkiens »Herr der Ringe« nicht mehr als hundertprozentig taufrisch zu bezeichnende Ursache ist ein böser Schattenlord, der alle fünf Kontinente versklavt hat und sie von hörigen Marschällen regieren läßt. Der Rat der Fünf schickt als letzte Hoffnung einen Helden mit dessen kleiner Hausstreitmacht los, den dunklen Generälen das Fürchten zu lehren. Auf jedem Kontinent warten andere Terrainformen, unterschiedliche Gegnertypen und ein eigener Obermotz auf die Guten.

Taktik-Spiele

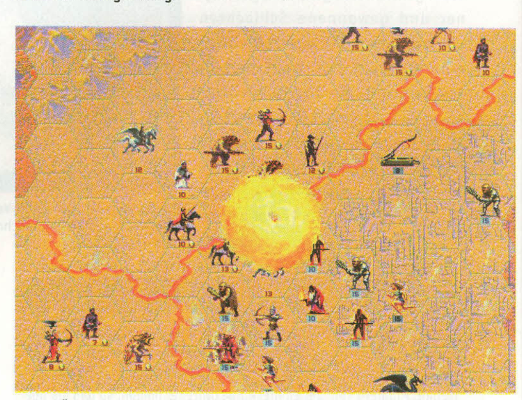
JÖRG LANGER

Meine Lieblingseinheiten bei Fantasy General sind die Biest-Fußtruppen, vorneweg die »Werelefanten« (man beachte die sprachliche Anleihen beim guten alten »Werwolf«). Im Gegensatz zu normaler Schwerer Infanterie verfügen die Biester immer über vier Bewegungspunkte, außerdem sind ihre Angriffswerte unerreicht. Wer seinem Elefanten dann noch eine magische Axt in die klobigen Wurstfinger drückt, erhält eine wahre Eliteeinheit. Durch Bogenschützen gedeckt, ist sie auch in der Verteidigung überaus stark – und damit, im Gegensatz zu Kavallerie, sehr langlebig! In Verbindung mit einigen Heilern sind die Wertruppen ideal fürs Grobe, sei es eine Stadteroberung oder das Überqueren eines gut verteidigten Flusses.

Trotz vieler neuer Ideen gefällt mir Fantasy General nicht ganz so gut wie Panzer General in der Windows-95-Version. Das stimmungsvolle Fantasy-Szenario hätte für abwechslungsreichere Missionen genutzt werden müssen: Ohne großen Aufwand wären mit dem vorhandenen System beispielsweise Eskortierungs-Einsätze realisierbar oder eine gefährliche Reise weniger Helden zu einem fernen Tempel. Der Wegfall von Eingrabungswert und Wetter macht das Spiel einfacher, und der Zweispieler-Modus ist genauso schlecht wie bei der alten DOS-Version von Panzer General. Der Szenario-Editor bietet am Ende des Tages nur Alles-oder-nichts-Missionen, die kaum zu längeren Partien reizen. Doch der Gesamteindruck bleibt überaus positiv: Kein anderes Taktikspiel bietet so liebevoll designte Truppentypen oder ähnlich viel Atmosphäre.



Jeder der fünf Kontinente bietet andere Landschaften und Burgen, wie etwa diese Gebirgsfestung.



Bei der Überquerung eines Lavaflusses greift der Shadowlord mit einem Flammen-Zauber an – der benachbarte Heiler bleibt jedoch unverletzt.

Zauberer oder Krieger?

Zu Beginn entscheiden Sie sich für einen von vier Charakteren à la Ritter oder Zauberin. Alle sind auf bestimmte Truppentypen spezialisiert und verfügen über gewisse Magiekenntnisse, die ihnen bis zu vier Zaubersprüche pro Kampfrunde schenken. Zudem wartet jeder mit einigen Spezialfähigkeiten wie »Feldherr« oder »Heiler« auf. Da somit jeder Held andere Streitkräfte mustert, die differenzierte Taktiken erfordern, kann man Fantasy General tatsächlich mehr als einmal mit Genuß durchspielen. Das wird auch durch das Kampagnensystem unterstützt: Auf jedem Kontinent entscheiden Sie sich aus zwei bis vier Möglichkeiten für die nächste Schlacht, so daß Sie beim ersten Durchgang gar nicht alle Missionen sehen werden.



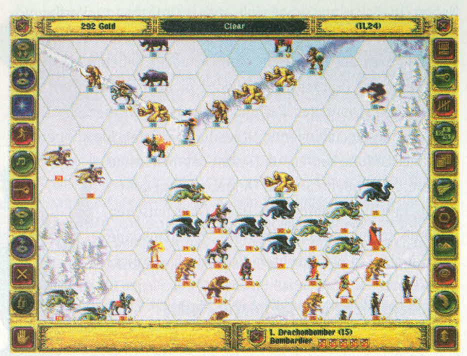
Hier sehen Sie eine kleine Auswahl der insgesamt 183 Truppentypen.



Auf der jeweiligen Kontinentenkarte wählt man die nächste Mission aus.



Wie schon bei den Vorgängern, sind die fast 200 Einheitentypen in verschiedene Klassen eingeteilt: Infanterie und Kavallerie kommen in zwei Varianten vor und werden von Belagerungsgeräten, Plänklern sowie Bogenschützen unterstützt. Himmelsjäger und Bombardiere machen die Lüfte unsicher, Zauberer greifen mit gefährlichen Spezialeffekten ein. Dazu gesellen sich Helden mit besonders hohen Kampfwerten. Fantasy General unterscheidet zwischen drei Angriffsarten. Fernkämpfer (etwa Bombardiere) haben aufgrund der höheren Reichweite nichts von Plänklern zu befürchten, die wiederum im Kampf gegen Nahkämpfer (Infanterie, Kavallerie) keine Verluste erleiden. Dies gilt freilich nur für die eigenen Zugphasen; wenn die eben noch machtlosen Infanteristen selbst zur Attacke übergehen, sieht es für schwach gepanzerte Musketiere & Co schlecht aus. Deshalb setzt man die Schützen vor allem passiv ein: Sie schwächen vorab den Gegner, bekämpfen Feindflieger oder verteidigen automatisch benachbarte Einheiten der eigenen Armee.



Unsere Streitmacht rückt an, um auf dem Eiskontinent einen großen Verteidigungswall zu nehmen.

Größte Neuerung: das Feldlazarett

Während Verluste bei den beiden Vorgängern nur durch Ersatztruppen ausgeglichen werden konnten und die normale Stärkepunkte-Zahl 10 betrug, wartet Fantasy General mit zwei wesentlichen Änderungen auf. Zum einen beginnen alle normalen Truppen mit 15 Stärkepunkten, und nur »Entitäten« (Einzelwesen) und Helden mit 10. Zweitens wird bei Kampfverlusten zwischen Toten und Verwundeten unterschieden. Letztere können wieder geheilt werden und zwar durch eine Runde Rast abseits der Frontlinie oder mit verschiedenen Zaubersprüchen, Heilern und magischen Gegenständen. Erfahrene Spieler führen deshalb in der dritten Reihe ihrer Formationen eine Art bewegliches Feldlazarett aus Heilkundigen mit, welches Truppen vor und nach den Angriffen schnell wieder hochpäppelt. Es versteht sich von selbst, daß die Sanitäter zu den schwächsten Kämpfern gehören und entsprechend vor Überfällen abgeschirmt werden müssen. Im Gegensatz zu Panzer General können bei der Märchenversion die Kampagnen-Schlachten nicht als Einzelszenarios gespielt werden, dafür stehen fünf spezielle Schlachten zur Verfügung. Ein einfacher Editor erlaubt das Zusammenstellen und Aufeinanderhetzen von beliebigen Streitkräften auf vorgegebenen Karten.



Die Armeeliste zeigt Erfahrungsstufen und Zustand der Truppen auf einen Blick.

Auf CD: Spielbare Demo, Szenarios, Komplettlösung

FANTASY GENERAL

Hersteller:	Mindscape	Hardware:	DX4/100, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch; gut übersetzt
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (an einem PC)		

Präsentation:	Gut	Gegner-KI:	Gut	Multiplayer:	Schlecht
Szenarios:	Gut	Komfort:	Gut	Ausstattung:	Gut

AUF EINEN BLICK

PLUS: Viele Truppentypen; vier Spielercharaktere; Magie und Forschung; Verwundungsregel.

MINUS: Schlechter Zweispieler-Modus; viele Szenarios ähneln sich sehr; kein Wettereinfluß.

2. PLATZ

Jagged Alliance: Deadly Games

EIN SÖLDNER KOMMT SELTEN ALLEIN

Das lang erwartete Add-on zu »Jagged Alliance« bietet nicht nur die ersehnte Multiplayer-Option, sondern auch neue Solomissionen und einen Editor.



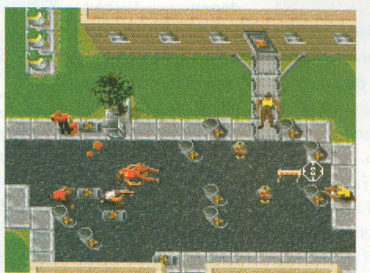
Der Schuß eines Granatwerfers schlägt in unmittelbarer Nähe unseres Teams ein, Scully verliert 74 Lebenspunkte.

Vom Erfolg Ihres Strategiespiel-Erstlings »Jagged Alliance« ermutigt, bastelte Sir-Tech anderthalb Jahre lang an einem Add-on mit voller Mehrspieler-Unterstützung. Das fertige »Deadly Games« hat jedoch soviel Neues zu bieten, daß es irgendwo im Niemandsland zwischen Ableger und Nachfolger anzusiedeln ist. Das ist keinesfalls negativ gemeint: Wie Sie aus vielen Agentenromanen wissen, geht es gerade im Niemandsland besonders hart und spannend zur Sache ...

Taktik-Spiele

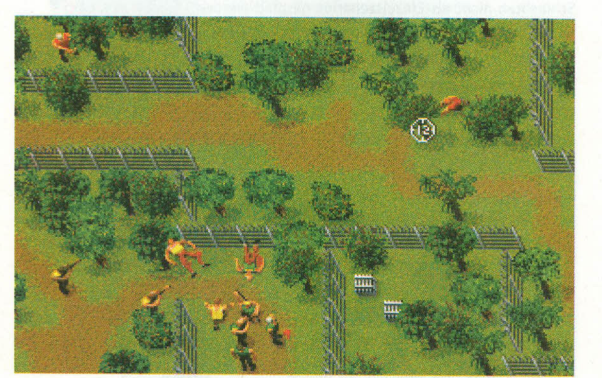
Einzelmissionen und lineare Kampagne

Ihre Aufträge erhalten Sie von einem zwielichtigen Ex-Offizier; die Hintergrundgeschichte sowie der strategische Part des Vorgängers (Sektoren erobern, Arbeitskräfte einteilen) sind weggefallen. Geblieben ist das Teammanagement und damit die Frage »Kampfeinsatz oder Camp?«. Im Solospiel hat man die Wahl zwischen Einzelszenarios, einer kurzen Einführungskampagne und einem ausgewachsenen Feldzug mit 33 Missionen. Jeder Einsatz hat ein Rundenlimit, bis zu dem das Ziel erreicht sein muß.



Die grünen Flächen sind nicht etwa Wiesen, sondern gehören zu einem giftmüllverseuchten Bach.

Neben zehn neuen Söldnern sind vier weitere Waffen enthalten. Die UZI ist zwar nicht akkurat, feuert aber besonders oft pro Runde; ein schwerer Revolver erweist sich als mächtige Nahkampfwaffe. Dazu kommen ein Granatwerfer und eine Mortar. Während ersterer Handgranaten in einer geraden Linie verschießt, feuert die Mortar ihre Projektile in einer ballistischen Kurve. Rechnet man mit ein, daß viele der Waffen per Metallrohr modifiziert werden können, bringt es Deadly Games auf insgesamt 20 Schußwaffen. Um sie zu laden, sind (ohne Granaten) elf Munitionstypen notwendig – dank der einfachen Inventarverwaltung gerade noch überschaubar.



Die beiden von Menschen gesteuerten Teams (grüne und gelbe Uniformen) sind in einen Hinterhalt des Computergegners geraten.

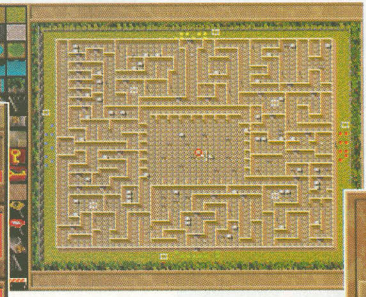
Alle Missionen haben jetzt ein festes Rundenlimit. Neben Zufallskarten stehen viele andere Optionen zur Verfügung, so läßt sich die Zahl der Aktionspunkte um 50 Prozent steigern. Man darf nun auch während einer Schlacht beliebig laden und speichern, die Quicksave-Datei wird nicht mehr gelöscht. Von Zeit zu Zeit schaut der Waffenhändler Micky vorbei, der Ihnen ein Paket aus verschiedenen Utensilien anbietet. Sie können nur die ganze Ladung kaufen, und selbst das nicht ohne weiteres: Nachdem Sie Ihr Angebot abgegeben haben, holt Micky andere ein. Da heißt es feilschen – wurde schon erwähnt, daß die Sprachausgabe des Händlers in waschechtem Schottisch erklingt?



Aufgabenteilung im Multiplayer-Modus

Per Editor können Sie fast beliebige Szenarien erschaffen. 18 Grafiksätze stehen zur Verfügung, von denen sich aber nur fünf deutlich unterscheiden (Grasland,

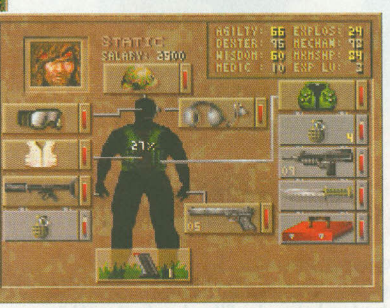
◀ **Durch den Schnee arbeiten sich vier Söldner an eine Blockhütte heran.**



Diese Karte besteht aus einem einzigen Labyrinth, durch das man sich im »Gauntlet«-Stil Raum für Raum vorkämpft.



Auf der schwierigsten Stufe ist der Computer ein gefährlicher Gegner; hier attackieren zwei Wachen mit Gewehr und Messer einen knienden Verwundeten.



Das Inventar sieht haargenau aus wie in Jagged Alliance – bis auf die neuen Waffen.

Wüste, Ödland, Winterlandschaft und Stadtszenerie). Relativ komfortabel lassen sich eigene Karten zeichnen sowie Häuser, Schalter oder Fallen plazieren. In Windeseile erstellt und positioniert man Gegner und legt Missionstypen fest. Derer gibt es stolze 22, die Ziele reichen vom einfachen »Vernichte alles« bis zum Fotografieren eines Schriftstücks. Manchmal muß man sich mit bestimmten Personen treffen, dann wieder einen Zivilisten aus dem Gefängnis befreien oder zwei Brücken sprengen.

Diese Vielfalt entwickelt ihren wahren Reiz erst in Partien mit bis zu vier Teilnehmern. Diese erfordern entweder Teamwork oder den Kampf gegeneinander – wobei jeder Spieler andere Ziele haben kann. So muß etwa Gruppe A einen Gangsterboß töten, den Team B zu eskortieren hat. Die C-Mannschaft will einen zu Beginn der Mission namentlich genannten Söldner eines anderen Teams ausschalten, und die vierte Partei ist an einem Videoband des Gangsters interessiert. Das Schönste sind die Mehrspielerkampagnen, bei denen man mit immer neuen Aufträgen gegen denselben Gegner antritt. Hier kommt dann auch das Feilschen um Ausrüstungsgegenstände voll zur Geltung – Micky versucht natürlich, die Parteien gegeneinander auszuspielen. Auch um die Söldner müssen sich die Teilnehmer kloppen. Wollen zwei oder mehr denselben Killer anwerben, so entscheidet sich dieser entweder für den Schnellsten – oder versucht, den Preis kräftig hochzutreiben.

In jeder Packung liegen zwei CDs. Eine davon ist nur zum Multiplayereinsatz gedacht und erlaubt weder das Starten von Solomissionen noch den Einsatz des Editors.



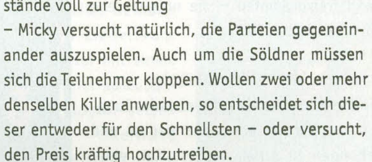
Waffenhändler Micky bietet hin und wieder nützliche Utensilien an.

Auf CD: Spielbare Demo, Szenarios, Komplettlösung

JÖRG LANGER

Noch besser als die UZI und das M16-Gewehr finde ich die Mortar. Als einzige Schußwaffe im Spiel feuert diese indirekt und findet damit auch über Mauern und Bäume hinweg ihr Ziel. Noch dazu haben die einzeln zu ladenden Projektile einen großen Zerstörungsradius, dem unvorsichtige Gegner gleich in Zweier- oder Dreiergruppen zum Opfer fallen. Besonders gemein ist es, mit dem ersten Mortar-Schuß aufs Dach eines gut verteidigten Gebäudes zu zielen (das beseitigt die Decke) und in der Runde darauf ins Innere – Kleinholz ist garantiert.

Deadly Games bietet im Vergleich zum Vorgänger viele kleine Verbesserungen. Trotzdem ordne ich es nur knapp vor dem Original ein, da es als Solospiel nicht ganz die Faszination der Riesenkampagne auf Metavira erreicht. Wirkte in Jagged Alliance die Inselwelt lebendig, und war der Spielverlauf völlig variabel, so trifft man beim Ableger auf streng lineare Missionen. Die sind gut gelungen, wenngleich sich das Rundenlimit nicht an Aktionspunkte, Söldnerzahl oder Gegner-IQ anpaßt. Die Mehrspielerkarten suchen ihresgleichen: Mit verschiedenen Aufträgen im Team oder gegeneinander zu spielen, erlaubt kein anderes Taktikspiel. Dazu kommt der Editor, der nach längerer Einarbeitungszeit viel Spielraum für Kreativität läßt. Deadly Games ist das beste Multiplayer-Taktikspiel, das es zur Zeit gibt!



JAGGED ALLIANCE: DEADLY GAMES

Hersteller:	Sir-Tech	Hardware:	DX2/66, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch; Deutsch in Vorb.

Anzahl der Spieler: Einer bis Zwei (per Modem); bis Vier (per Netzwerk)

Präsentation:	Durchschnitt	Gegner-KI:	Gut	Multiplayer:	Sehr gut
Szenarios:	Sehr gut	Komfort:	Gut	Ausstattung:	Sehr gut

AUF EINEN BLICK

PLUS: Neue Waffen, Söldner und Terrains; ausgefeilter Multiplayer-Modus mit echter Zusammenarbeit.

MINUS: Eingeschränkter strategischer Part; durch kürzere Kampagne ist die Teamentwicklung weniger wichtig.

3. PLATZ

Jagged Alliance



SÜDSEE-HÖLLE

Auf einer kleinen Karibikinsel wird aus dem Saft seltener Bäume ein wichtiges Medikament gewonnen. Doch üble Schurken haben das Eiland erobert und können nur von Söldnern wieder vertrieben werden.

Wissenschaftler Jack Richards samt Team gewinnt auf einer kleinen Tropeninsel eine extrem seltene Substanz aus dem Saft der Fallow-Bäume. Doch die hohen Preise, die für den Medikamentengrundstoff gezahlt werden, verführen seinen Assistenten Santino dazu, mit angeheuerten Revolvermännern die Insel zu übernehmen. Als Jack und seine Tochter Brenda auf den letzten von 60 Sektoren zurückgetrieben werden, heuern sie Söldner an, um das Eiland freizukämpfen – die notgeborene »Jagged Alliance« ist perfekt.

Hunde des Krieges als Freiheitskämpfer

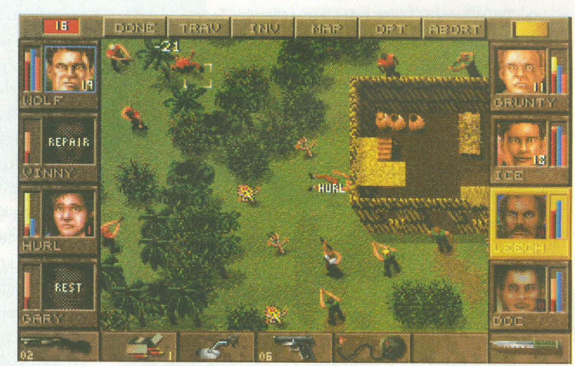
Hier kommen Sie ins Spiel. Als aufstrebender Jungunternehmer sind Sie mit etwas Startkapital und guten Beziehungen zu A.I.M. ausgestattet, einer weltweiten Killerbörse. Moralische Bedenken lassen sich mit dem Wissen unterdrücken, daß man für einen guten Zweck kämpft, Ureinwohner beschützt und Geiseln befreit. Es liegt an Ihnen, welche von 60 Söldnern Sie anheuern möchten – solange Sie regelmäßig die Gehaltstüten füllen können. Bezahlt wird nicht etwa zum Monatsende – aufgrund der zumeist sehr bleihaltigen Berufskrankheiten möchten die Leihsoldaten jeden Tag Geld sehen.

Sie vergleichen Dossiers, Charakterattribute und mitgeführte Ausrüstungsgegenstände der verschiedenen Bewerber, bevor Sie sich für ein maximal achtköpfiges Team entscheiden – dessen Zusammensetzung sich später selbstverständlich noch ändern läßt. Jeder Kämpfer verfügt über zehn Werte wie »Gesundheit« oder »Geschicklichkeit«. Wichtig sind neben der Treffsicherheit auch Kenntnisse in Medizin und Mechanik sowie im Umgang mit Sprengstoffen. Dazu kommen spezielle Eigenheiten, die sich meist erst im Einsatz zeigen: Der eine Söldner kann nicht schwimmen, der andere läßt nicht von einem einmal anvisierten Gegner ab.

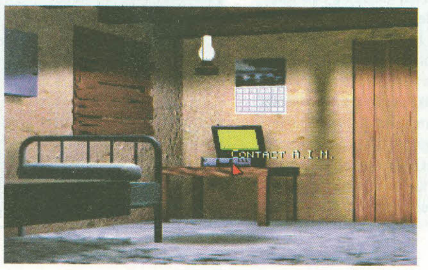


Sektorenerobern zwecks Safternten

Der strategische Part von Jagged Alliance besteht in der Verwaltung der eroberten Sektoren, denn zu Geld kommt man fast ausschließlich über den Verkauf des Farrow-Safts. Auf einer Gesamtkarte wird eingeteilt, wo wieviele eingeborene Arbeiter und Wachen hin sollen. Da Santinos Schergen immer wieder Überfälle starten, muß man immer auf der Hut sein, um notfalls eingreifen zu können. Zu Beginn jedes Tages teilen Sie Ihr Team ein: Wer darf zum Kampfeinsatz, wer bleibt im Camp? Die Zurückgebliebenen rasten, trainieren oder kümmern sich um Verwundete. Ab und zu erhalten Sie von Jack Aufträge, etwa einen gestohlenen Grabstein zu finden. Die meiste Zeit aber bleibt es Ihnen überlassen, welche und wieviele Sektoren Sie als nächstes erobern.

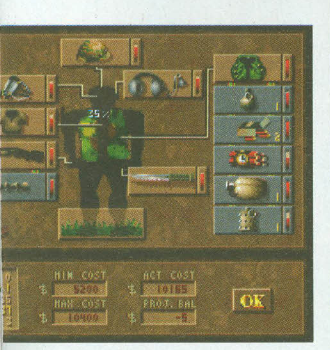


Während Hurl am Boden liegt, feuert Leech auf einen Gegner, der nach hinten gerissen wird und 21 Hitpoints einbüßt.



Von diesem tristen Arbeitsplatz aus steuern Sie Ihre Söldner.


Auf der taktischen Karte sind die noch nicht erforschten Gebiete schwarz.



Das Ausrüsten der Söldner vor dem Einsatz ist dank vieler Gegenstände und Waffen sehr interessant.



Auf dieser schlichten Gesamtkarte der Insel verschiebt man Arbeiter (gelbe Punkte) und Wachen (blau). Die grünen Punkte stehen für Fallow-Bäume.



Beim Einnehmen von Häusern ist Teamarbeit notwendig, da hinter jeder Ecke und jeder Tür Gegner lauern können.

Unsere Söldner marschieren in einem eigenen Sektor durch eine Gruppe von Wachen.

Dies geschieht in der zweiten, taktischen Spielebene. Morgens starten Ihre Berufskiller in einem beliebigen eigenen Sektor. Über die Insel bewegen sie sich, indem sie am Spielfeldrand in den Nachbarsektor wechseln. Auf eigenem Gebiet darf man alle Söldner gleichzeitig und in Echtzeit steuern. Sobald man eine feindliche Region betritt, schaltet das Programm auf rundenweises Ziehen um. Jedem Söldner stehen dann Aktionspunkte fürs Laufen, Schwimmen, Hinknien oder Drehen zur Verfügung. Und natürlich zum Schießen, sowie zum Einsatz sonstiger Gegenstände, etwa Granaten, Erste-Hilfe-Koffer, Minensuchgeräte und Stemmeisen. Auch während Kämpfen geht die Zeit weiter; abends müssen sich alle Söldner wieder auf eigenem Gebiet befinden.

JÖRG LANGER

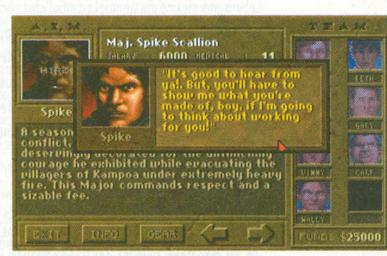


Mein Lieblingssöldner ist Ivan, der sich per russischer Sprachausgabe und kyrillischen Untertiteln zu Wort meldet. Einmal schickte ich ihn allein auf Patrouille. Dabei beseitigte er zunächst die Besatzung eines Gebäudes, bevor er im dahinter gelegenen Marschgelände eine Einmann-Show hinlegte, die jeden »Eraser« neidisch machen würde. Als Ivan keine Munition mehr hatte, durchschwamm er einen Fluß, machte einen Bösewicht per Messer unschädlich und feuerte mit dessen Munition auf die am anderen Ufer wartenden Häscher. In diesem Stil schaltete er eine große Übermacht aus, wobei er dank seines Arzneikoffers mehrere Treffer überlebte. Als der Superrusse auf dem Heimweg am Haus vorbeikam, betrat er es auf ein Geräusch hin abermals. Zwei bislang verborgene Gegner griffen ihn an, von denen er einen erledigen konnte – doch der zweite schoß ihn nieder.

Jagged Alliance macht deshalb soviel Spaß, weil man nicht anonyme Panzer befehligt, sondern real wirkende Charaktere; Sir-Techs Rollenspiel-Hintergrund (»Wizardry«) macht sich bezahlt. Ich habe mich schwarz geärgert, als ich den fähigen Ivan aus purem Übermut verlor! Das Kampfsystem ist einfach zu bedienen und trotzdem komplex. Die Kampagne motiviert extrem, zumal es verschiedene Lösungswege gibt. Auch die Kombination von Objekten und das Ausrüsten des Teams sorgt für Spielfreude. Lassen Sie sich von der etwas altbackenen Grafik nicht abschrecken – auf den Inhalt kommt es an!

Improvisation ist Trumpf

Nicht nur im höchsten von drei Schwierigkeitsgraden wird irgendwann die Munition knapp – praktisch jede Waffe benötigt einen eigenen Patronentyp, und man darf nur benutzen, was man findet oder erobert. Also muß man mit seinen Mitteln haushalten oder auch mal einen Söldner nur seiner Ausrüstung wegen anwerben. Jeder Gegenstand hat eine prozentuale Qualität – bei Waffen steht diese für die Zuverlässigkeit, bei Tarnschmiere für die vorhandene Menge. Alle Objekte nehmen im Einsatz Schaden, Mechaniker können sie wieder reparieren. Man darf sogar ganz neue Gegenstände basteln, indem man beispiels-weise Dynamit mit einem Zeitzünder versieht. Natürlich bringt es auch Vorteile, Gewehre mit einem Zielfernrohr oder Revolver mit einem Schalldämpfer auszustatten. Die Gegner setzen ebenfalls allerhand Kriegsmaterial ein, zudem haben sie weite Teile der Insel vermint. Wer hat auch behauptet, der Sieg über Santino sei einfach?



Zu Beginn hat man weder das Geld noch das Prestige, um die besseren Söldner anzuwerben.

JAGGED ALLIANCE

Hersteller:	Sir-Tech	Hardware:	DX2/66, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch; gut übersetzt
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Gegner-KI:	Gut	Multiplayer:	nicht v.
Szenarios:	Sehr gut	Komfort:	Gut	Ausstattung:	Durchschnitt

AUF EINEN BLICK

PLUS: Wechsel zwischen Echtzeit- und Rundenablauf; ausgefeilte Söldnercharaktere; Kampfsystem.

MINUS: Unkomfortables Laden/Speichern; teils langwieriges Durchstöbern von Sektoren.

4. PLATZ

Taktiktips zu Jagged Alliance

SAFT-SÖLDNER

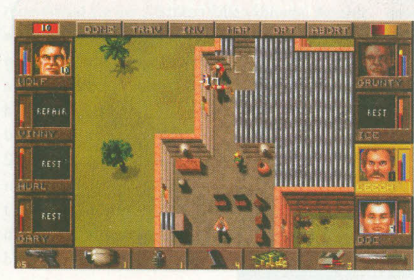
Für unerfahrene Söldner ist Metavira ein steiniges Pflaster. Deshalb gibt es hier Taktiktips, mit denen die Inseleroberung erheblich einfacher wird.

Zunächst müssen Sie bei »Jagged Alliance« ein Team auswählen. Von den 60 Söldnern kommen erstmal nur die in Frage, die deutlich unter 1000 Dollar Tagesgage fordern. Außer, man macht die 1300 Dollar des einen Killers mit dem Hungergehalt eines zweiten wieder wett. Geben Sie sich erstmal mit vier Soldaten zufrieden. Planen Sie immer so, daß als vorhergesagte Bilanz am Tagesende mindestens 2000 Dollar übrig bleiben. Oft werden einige Ihrer Pflanzer durch einen Angriff getötet oder ein Söldner stirbt (das verursacht 800 Dollar Überführungskosten). Das Nichtbezahlen des Lohns ist strengstens zu vermeiden – lieber ein oder zwei Team-Mitglieder auf »Rest« setzen und so die Kosten halbieren. Mindestens ein Söldner muß über medizinische Kenntnisse verfügen (40 und mehr), ein weiterer sollte mechanisch bewandert sein (80 und mehr). Sprengstoffexperten und Scharfschützen sind zu Beginn des Spiels überflüssig. Prinzipiell sollten die Lebensenergie und die Wendigkeit möglichst hoch sein. Werfen Sie später alle Krieger aus Ihrem Trupp (stationär im Camp arbeitende ausgenommen), die weniger als 15 Bewegungspunkten haben. Eine ausgewogene Anfangstruppe ist folgende: Vinny (als Mechaniker), Mary Beth (als Sanitäterin) sowie Grunty und Gary.

Sektoreneroberung und Team-Management

Pro Tag sollte man ein oder zwei Sektoren einnehmen, um für ständigen Zuwachs der Baumbestände zu sorgen und Phasen auszugleichen, in denen man nichts tun kann. Die Preise für den Pflanzensaft sinken bald nach Beginn des Spiels auf 380 Dollar. Mit zunehmender Rückeroberung der Insel steigt der Preis in 20er-Schritten wieder bis auf 480 Dollar. Sämtliche »blühenden« Bäume auch mit Erntekräften versehen, notfalls durch Anhebung des Tagelohns der Eingeborenen. Es kommt immer wieder zu Verlusten durch feindliche Angriffe, also lieber etwas zuviel Ernter beschäftigen. Stocken Sie Ihre Produktionskapazität durch Einnahme weiterer Fabriken auf, sobald es geht. Bei der Eroberung werden diese nämlich meist in die Luft gesprengt, die Reparatur dauert mehrere Tage. Nach einiger Zeit sollte das Team auf sieben Söldner aufgestockt werden; die achte Stelle nimmt bis zur Endphase einer von vier Eingeborenen ein. Der kostet nichts, ist ein guter Aufklärer und gibt beim erstmaligen Betreten eines Sektors Tips von sich. Spätestens nach einer Woche sollten Sie den besten Mechaniker Ihrer Gruppe vollständig heilen und nur noch reparieren lassen. Hierzu benötigt der Bastler einen Werkzeugkasten in der rechten Hand (auf dem Bildschirm ist das die linke). Sobald Sie zwei Mechanikerkästen haben, sollten Sie zu Beginn jeden Tages den »schlechteren« Kasten mit dem schon in der Hand gehaltenen kombinieren. Das bringt letzteren wieder auf 100 Prozent, wodurch der Mechaniker seine Fähigkeiten maximal ausspielen kann. Übrigens kann er pro Tag mehr als ein Objekt reparieren.

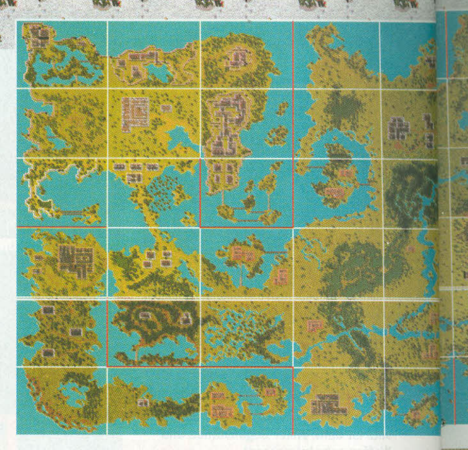
Auch Ärzte können mehrere Patienten heilen. Später sieht es dann oft so aus, daß sechs Soldaten abwechselnd im Einsatz sind, während ein Arzt die Verletzten heilt und der Mechaniker still vor sich hin werkelt. Trainieren bringt nur dann gute Ergebnisse, wenn der Söldner über viel »Weisheit« verfügt, und der zu verbessernde Wert geringer als 50 ist. Achten Sie beim Anheuern auch auf die Ausrüstung: Scully hat eines der seltenen M16-Gewehre, auch Verbandskästen lassen sich so auffrischen. Notfalls einen billigen Sanitäter kaufen, »ausrauben« und wieder feuern. Häufige Hire-and-fire-Aktionen nimmt Ihnen jedoch Ihr Team übel.



Bei Hauserstürmungen kommt es auf gutes Timing an.

Heut' ist nichts los – was mach ich bloß?

An Tagen, an denen der größte Teil des Teams mittel bis schwer verwundet ist, gibt es drei Möglichkeiten: alle Söldner im Camp behalten, wo sie kräftig reparieren, verarzten und Fähigkeiten trainieren. Als zweite Option bietet sich an, ein Zweierkommando loszuschicken, die mit den bestmöglichen Waffen und Rüstungsteilen ausgestattet sind. Ein solcher Trupp kann einen feindlichen Sektor aufklären und bei günstiger Gelegenheit sogar kurzerhand erobern. Wichtig ist aber, daß mindestens ein Verbandskasten mitgeführt und bei der ersten größeren Schwierigkeit der Rückzug angetreten wird. Hauptvorteil des Minitrupps ist, daß er sich einfacher und damit sorgfältiger steuern läßt, als eine ganze Meute. Als dritte Möglichkeit ist zu empfehlen, die unverwundeten Söldner auf Aquirierungstour zu schicken. Zu diesem Zweck werden sie nur mit einer Trageweste, sowie Sprengstoff, einem Stemmeisen, einem Metalldetektor und den bislang gefundenen Schlüsseln ausgestattet. Dieser unbewaffnete Trupp sucht nun die bereits eroberten Sektoren nach geschlossenen Kisten und Türen, sowie vergrabenen Schätzen ab. Ganz wichtig: Regelmäßig speichern, da einige Kisten vermint sind. So kann man seine Ausrüstung komplettieren, während daheim im Lager brav die Verwundeten für den nächsten Einsatz aufgepäppelt werden.





Mike stellt exorbitante Honorarforderungen – ist aber auch der beste Söldner.

Taktik-Spiele



Hier sehen Sie die aus den einzelnen Übersichtskarten zusammengesetzte Gesamtkarte Metaviras. Zwischen Sektoren mit roter Grenze kann es zwar Angriffe geben, aber keine Saft- und Wachentransporte.



Waffen, Rüstungen und sonstige Ausrüstungsgegenstände

Immer derjenige Söldner sollte die beste Knarre bekommen, der die höchste Treffsicherheit hat. Bei Ladehemmung hilft es meistens, mehrere Male in die Gegend zu feuern – irgendwann löst sich der Schuß doch noch. Senfgas- und Handgranaten machen viel direkten Schaden. Vor ersteren kann man sich per Gasmaske schützen, letztere sind auch zum Öffnen von Holztüren sehr gut geeignet. Tränengas-Kanister werden durchs Fenster geworfen, um Verteidiger aus dem Gebäude zu jagen. Wichtig sind die Lähmgranaten, die den Gegner umwerfen und seine Kondition schwächen. Vor allem im Dschungel machen sich Granaten bezahlt – die Treffsicherheit gegen verschanzte Gegner ist wesentlich höher als bei den Schußwaffen.

Drei Typen von Schutzwesten stehen zur Verfügung, von denen sich eine nur anstelle der normalen Taschenweste anziehen läßt.Wenn einer Ihrer Söldner getroffen wird, hängt es von seiner Panzerung ab, ob und wieviel Schaden »durchschlägt« und an der Lebensenergie knabbert. Gerade die Rüstungsteile verlieren durch dauernden Beschuß schnell an Qualität – lassen Sie Ihren Mechaniker ständig den entstandenen Schaden ausbessern. Übrigens ist manche neuwertige Kevlarjacke besser als ein zerschossener Spectra-Schild. Wie schon bei den Waffen, sollte man den wichtigsten Kriegern auch die beste Rüstung verpassen. Vor allem Sanitäter gut schützen, sonst verschwenden sie ihr kostbares Verbandsmaterial an sich selbst.

Viele Objekte können miteinander kombiniert oder am Körper getragen werden. So erhöhen Sonnenbrillen und aufgesteckte Zielfernrohre die Treffsicherheit der Söldner. Schalldämpfer verringern die Chance, bei einem Schuß gleich entdeckt zu werden. Aus manchen Objekten lassen sich neue improvisieren, die Qualität richtet sich dabei nach den Bestandteilen und dem Können des Bastlers. Sämtliche Rüstungsarten werden durch die Paste aus den grünen Tuben um 50 Prozent widerstandsfähiger. Wenn Sie zunächst Benzin und dann Öl in ein Marmeladenglas schütten, fehlt nur noch etwas Baumwolle für einen Molotow-Cocktail. Aus einem Zeitzünder und Dynamit (oder Plastiksprengstoff) lassen sich geballte Ladungen basteln. Wenn Sie Ihren Leuten eine Tarnschminke verpassen, werden sie hinter Büschen oder im Wald kaum noch gesehen. Trinkflaschen unterscheiden sich von allen anderen Objekten, da sie jeden Tag neu gefüllt, also auf 100 Prozent gesetzt werden. Sie helfen bei Hitze, oder wenn ein Söldner durch Treffer ohnmächtig geworden ist. Gebrauchte Werkzeug-, Verbands- und Schlosserkästen können durch Kombination auf 100 Prozent verbessert werden – die Effizienz des Reparierens und Schloßknackens steigt dabei.

Taktiken für Lohnkämpfer

Lassen Sie Ihre Söldner immer von einer Deckung zur nächsten vorstürmen. Ein Soldat, der nicht alle Bewegungspunkte verbraucht, kann während des gegnerischen Zuges feuern oder in Deckung laufen. Bewegen Sie Ihre Lohnkrieger nach Möglichkeit so, daß sieben Aktionspunkte übrig bleiben – zwei werden fürs obligatorische Hinknien benötigt, der Rest als Übertrag in die nächste Runde gerettet (bei mehr als fünf gesparten Punkten verfallen die übrigen). Ähnliches gilt auch fürs Feuern: Lieber den letzten Schuß nicht mit maximaler Treffsicherheit ausführen, sondern zwei Punkte aufheben und sich hinwerfen. Zielfernrohre bringen nur dann etwas, wenn mit mehr als dem Minimum an Punkten geschossen wird. Schwerverwundete in Sicherheit oder zur Rückendeckung zurücklassen. Gut verschanzte Gegner bekämpft man am besten mit zwei Gruppen aus verschiedenen Richtungen. Auf Brücken und in Gebäuden läßt man zwei Söldner per »X«-Taste den Platz wechseln. Benachbarte Kämpfer können außerdem Objekte tauschen – etwa Munition. Ist ein Söldner verwundet, kniet er sich erst hin oder holt den eigenen Verbandskasten heraus, nachdem der Sanitäter mit dem Verarzten begonnen hat. Auf diese Weise können Sie Ketten von Sanitätern bilden: A verarztet B, und dieser C. Während der Behandlung dürfen die Verwundeten feuern, auch der Arzt kann seine Tätigkeit jederzeit unterbrechen.

Beim Durchwaten von Bächen sowie beim Schwimmen sollten die Kämpfer ein Messer in der rechten Hand halten. Suchen Sie vor dem Betreten eines Bachs mehrere Sekunden lang die Oberfläche nach Schlangen ab. Schwimmen senkt die Kondition sehr schnell und beschädigt die Ausrüstung. Untersuchen Sie alles, was irgendwie ein Objekt verbergen könnte: Vitrinen, Schränke, Töpfe, Betten, Wandteppiche und Kisten. Letztere sollten von einem möglichst geschickten Söldner per Stemmeisen geöffnet werden. Rufen Sie regelmäßig die Übersichtskarte auf, hier blinken auch diejenigen Gegenstände, die unter Büschen oder im Wald liegen. Wenn sich Söldner während der Bewegung mit Phrasen wie »hier stimmt was nicht« zu Wort melden, deutet das auf vergrabene Objekte oder Minenfelder hin. Erkunden Sie das Gebiet vorsichtig per Metalldetektor, oder machen Sie einen weiten Bogen um die Stelle. Wenn Ihre Leute trotzdem in ein Minenfeld geraten, hilft es, sich den Boden anzuschauen: Meist unterscheiden sich die verminten Stellen farblich vom restlichen Gebiet.

Mit am wichtigsten ist das Öffnen von Türen, wenn der Schlüssel fehlt. Das geht bei Holztüren mit Handgranaten und durch Aufschießen. Bei Stahltüren muß es schon Dynamit oder Plastiksprengstoff sein. Dietriche und Stemmeisen sind in geschickter Hand häufig erfolgreich. Manchmal hilft sogar folgendes Vorgehen: Machen Sie vor einem von Gegnern besetzten, verschlossenen Haus möglichst viel Krach, bleiben Sie aber von den Fenstern weg. Mit einer gewissen Chance kommen Santinos Schergen neugierig aus der Tür gerannt – die danach offen bleibt.

An haarigen Stellen grundsätzlich abspeichern. Da der Quicksave-Spielstand am Ende jedes Spieltages gelöscht wird, lohnt sich eine Sicherheitskopie: Im Hauptverzeichnis von Jagged Alliance benennt man **QUICK.SAV** in **QUICK.ALT** um. Geht etwas schief, überschreiben Sie erstere Datei einfach mit der zweiten.



Unsere Wachen helfen tatkräftig dabei, den Sektor zu verteidigen.

Allied General (Panzer General 2)

SIEG DER ALLIIERTEN

Teil 2 der »General«-Serie dreht den Spieß um: Briten, Amerikaner und Russen gebieten den Achsenmächten Einhalt.



Bei der Eroberung Siziliens machen Franzosen, Amerikaner und Briten mit ihrem jeweiligen Kriegsmaterial gemeinsame Sache.

Während »Panzer General« ursprünglich ein DOS-Programm war, setzte der von Halestorm programmierte »Allied General« erstmals voll auf Windows, bevorzugt Win 95. Hauptvorteil ist die Ausnutzung der momentanen Bildschirmauflösung; da es beim General-System extrem auf das Zusammenwirken unterschiedlicher Einheiten ankommt, macht sich mehr Übersicht (etwa bei 1024 x 768 Pixeln) merklich bezahlt. Dazu kommt ein halbwegs tauglicher Mehrspieler-Modus. Per »E-Mail-Funktion« wird jeder Zug wie mit einem Videorekorder aufgenommen und kann danach vom Gegner angeschaut werden. So weiß man im Gegensatz zur alten DOS-Version, weshalb plötzlich eigene Einheiten fehlen ...

Die Alliierten schlagen zurück

Statt den Achsenmächten übernimmt man die Rolle eines alliierten Generals, der zwischen vier Feldzügen und 39 Schlachten wählen darf. Im Westen gilt es, als Brite oder Amerikaner den deutschen Vormarsch in Nordafrika zu stoppen und danach Europa zu befreien. Folglich bekommt man es mit heftigen Schlachten gegen zusammengeballte Verteidiger zu tun. Die russische Kampagne ist fast so groß, wie die drei anderen zusammen. Hier stellen bald weniger die deutschen Truppen das Hauptproblem dar, als vielmehr die immensen Entfernungen bis zu den Missionszielen.

Die Kernarmeen fallen bei Allied General etwas kleiner aus als beim Vorgänger, was durch eine große Zahl an Hilfstruppen ausgeglichen wird. Auf manche Waffengattungen kann man völlig verzichten, da man sie regelmäßig als Unterstützungsverbände zugeteilt bekommt. Konzentriert man sich bei den Flugzeugen auf das Nachrüsten von Jägern, verfügt man nach kurzer Zeit über die unangefochtene Lufthoheit. Zwei unterschiedlich starke Computergegner stehen zur Verfügung.

Das Wetter hat großen Einfluß auf die taktische Lage. Bei Schnee sinkt die Sichtweite, doch Flüsse werden passierbar. Schlamm schränkt die Bewegung extrem ein, Stürme verhindern Luftangriffe.

Auf CD: Spielbare Demo

JÖRG LANGER

Tendenziell ist Allied General eher eine Daten-CD als ein echter Nachfolger zu Panzer General. Allerdings darf man nicht vergessen, daß es als erstes unter Windows 95 lief und somit die Modernisierung des Vorgängers einleitete. Kleine inhaltliche Verbesserungen wie zwei Computergegner sowie die Anzeige von »sicheren« Zielfeldern für Flugzeuge rechtfertigen die (deutsche) Bezeichnung »Panzer General 2« nicht. Etwas störend sind die übertrieben schweren Siegbedingungen. Schon beim Original muß man raten, wie schnell eine Mission für einen Major Victory zu erfüllen ist. Doch hier wird man als Russe oft auch nach sehr guten Leistungen nur »knapper Sieger«: Die letzte Stadt, mit größter Mühe kurz vor Missionsende befreit, hätte schon viel früher fallen müssen! Als Feldherr der Westmächte darf man andererseits auch mal eine Schlacht verlieren und bleibt trotzdem im Rennen.

Meine Lieblingseinheit sind die russischen T34-Panzer (in der modernsten Version), da sie den besten Mix aus Kosten, Geschwindigkeit und Kampfkraft besitzen. Ohne sie wären die großen Entfernungen der Rußland-Szenarios kaum zu überwinden, außerdem können sie durch schnellen Vorstoß auch mal ohne Infanterie-Unterstützung Erfolge verbuchen. Gerade zu Beginn einer Schlacht sind sie aber auf Bau-Pioniere angewiesen, um schnell über die ersten Flußhindernisse zu kommen.

ALLIED GENERAL (PANZER GENERAL 2)



Hersteller:	Mindscape	Hardware:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95	Sprache:	Englisch; leicht verständlich
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (an einem PC, per »E-Mail-Funktion«)		

Präsentation:	Durchschnitt	Gegner-KI:	Gut	Multiplayer:	Gut
Szenarios:	Gut	Komfort:	Sehr gut	Ausstattung:	Durchschnitt

AUF EINEN BLICK

PLUS: Kampagne geht auch nach Niederlagen weiter; sehr gute Übersicht bei hoher Bildschirmauflösung.

MINUS: Missionen müssen erst gespielt werden, um die genauen Siegbedingungen zu erfahren.

5. PLATZ

Battle Isle 2

DEUTSCHER SCHLAGER

Oldie but Goldie: Blue Bytes lange Zeit führendes Taktikspiel macht auch nach über zwei Jahren noch eine gute Figur.



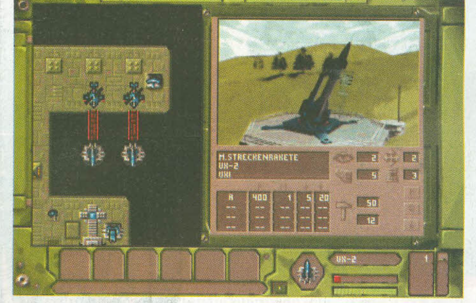
▲ Immer wieder wird man mitten in einem Szenario über Wetteränderungen, neue Einheiten oder aktualisierte Missionsziele informiert.

Es war einmal ein japanisches Videokonsolenspiel namens »Nectaris«. Dieses präsentierte die bis dato eher langweilige Hexfeldtaktik erstmals in ansprechender Form und mit einfacher Bedienung. »Das können wir auch«, dachte sich Blue Byte und veröffentlichte 1991 das PC-Programm »Battle Isle«. Und landete damit einen Riesenerfolg, zu dem es zwei Datendisketten, einen Ableger namens »History Line« und schließlich einen rundum verbesserten Nachfolger gab: »Battle Isle 2«.

Skynet Titan greift an

Blue Byte dachte als eine der ersten Firmen daran, daß die bloße Abfolge immer schwierigerer Missionen nicht unbedingt das Höchste aller Gefühle ist. Deshalb zieht sich folgende Hintergrundgeschichte wie ein roter Pfad durch Battle Isle 2: Auf dem Planeten Chromos kämpfen die Menschen gegen die Truppen von Skynet Titan, einem durchgeknallten Supercomputer. Um die Sache komplizierter zu machen, gibt es Rivalitäten unter den verschiedenen Stämmen, die den Planeten bewohnen. Von diesen Geschehnissen erfährt man vor und teilweise während der 20 Szenarios. Auch gibt es Wetterberichte über baldige Schnee- oder Regenfälle, welche sich natürlich auf die taktische Lage auswirken. Es passieren immer wieder spezielle Ereignisse – so findet man zum Beispiel verlassene Depots. Rund 50 Truppentypen stehen zur Verfügung, neben altbekanntem Kriegsgerät wie Panzern darf man Schlachtschiffe, Höhenbomber, Bunker und Eisenbahnzüge einsetzen.

Das eigentliche Spielgeschehen findet rundenweise statt. Jeder Verband bewegt sich, bevor er feuert oder eine Spezialaktion (etwa Schienen legen) ausführt. Besonders flinke Einheiten dürfen nach dem Angriff noch schnell das Weite suchen. Vor allem die Feuerreichweite spielt eine wichtige Rolle, denn wer einen Verband aus einer Entfernung angreift, die dessen Radius übersteigt, braucht keine Gegenwehr zu befürchten. Jeder Trupp verfügt über mindestens eine und maximal sogar vier Waffen. Beim Angreifen wählen Sie aus, welche benutzt werden soll; natürlich



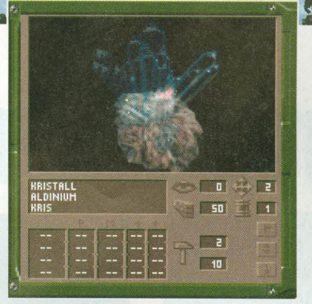
Aus dem Add-on: Mittelstreckenraketen verursachen ungeheuren Schaden – aber selbstverständlich nur ein einziges Mal.





Die Kämpfe können Sie sich als aufwendige, in Echtzeit neu berechnete 3D-Animation anzeigen lassen.

kann man nicht mit einer Boden-Boden-Rakete auf Flugzeuge feuern. Jeder Schuß verbraucht einen Punkt Munition, zum Glück gibt es Nachschubtransporter sowie Basen, in denen man den Bestand wieder auffüllen kann. Gleiches gilt für den Treibstoff; so mancher Panzer bleibt unverhofft mitten im Schlachtfeld liegen. Das heißt dann »Game over« für die Besatzung, sofern kein Tanklaster in der Nähe ist. Gerade letztere sind natürlich beliebte Angriffsziele.



Das Aldinium dient als Allzweckrohstoff; es kann von Transportern aufgesammelt und von Fabriken produziert werden.



Zu jedem Kriegsgerät gibt es einen eigenen Render-Rundflug in zwei Auflösungen zu sehen.

Eine Einheit besteht aus mehreren Fahrzeugen oder Robotern, die in Kämpfen verloren gehen können. Gleichzeitig gewinnt die Einheit an Erfahrung – einer der wichtigsten Aspekte im Spiel, denn erfahrene Truppen machen aus Rekruten Kleinholz. Angeschlagene Verbände kann man in Basen reparieren, allerdings ist dies oft nicht empfehlenswert. Bis der Kandidat eine Werkstatt gefunden hat, instand gesetzt wurde und wieder die Front erreicht, vergeht oft ein halbes Szenario. Zudem büßt er prozentual an Erfahrung ein, so daß aus einem Elitetrupp unversehens ein mäßiges Durchschnittsregiment wird. Und drittens sind die Kosten zu hoch: Für den Preis einer Reparatur bekommt man oft schon einen neuen Panzer.

Schmückendes Grafikbeiwerk

Während die in VGA-Auflösung präsentierte Schlachtfeldgrafik nach heutigen Maßstäben angestaubt wirkt – vor allem die Kampfeinheiten sind etwas schwer zu unterscheiden – steckt das Drumherum jeden Panzer General in die Tasche. So gibt es schöne Zwischenbilder, bei den Detailinformationen sieht man zu jeder Kampfeinheit neben allen Kampfwerten eine gerenderte Hochglanzanimation. Kommt es zu Kämpfen, wird auf Wunsch in eine aufwendige 3D-Sicht umgeschaltet. In dieser verfolgt man am Bildschirm, wie die eigenen Panzer ausschwärmen und eine Salve abgeben, und beobachtet kurz darauf die Einschläge beim Gegner. Moderne Pentiums zeigen die Animationen ohne jeden Schluckauf an, obwohl sie in Echtzeit berechnet werden. Spielerisch bringen diese netten Szenen freilich gar nichts, sondern kosten nur Zeit, so daß Profis sie bald ausschalten. Letztere freuen sich über das Add-on »Die Erben des Titan«, welches neue Missionen und einen verbesserten, aber immer noch nicht überzeugenden Mehrspielermodus (per Netzwerk) bietet.

Auf CD: Spielbare Demo



Außer im normalen Terrain beweisen Sie Ihr taktisches Geschick auch in Eiswüsten.

JÖRG LANGER

Meine Lieblingseinheit ist der Jagdbomber »Exterminator«. Sobald man diesen flinken Flieger auf eine hohe Erfahrungsstufe gebracht hat, ist er gegen die meisten Kontrahenten absolut tödlich. Besonders geeignet sind die Jagdbomber zum Ausschalten von weitreichender Artillerie, die ihrerseits zu den unangenehmsten Truppentypen gehört. Trotzdem muß man sich vorsehen: Aufgrund der sehr strikten Zugregelung, also immer erst Bewegen, dann Angreifen, kann man nicht mal eben kurz seine Bomben abladen und dann verschwinden. Man muß vielmehr immer so planen, daß man mindestens die nächste Runde überlebt und nicht eingeschlossen werden kann, etwa von feindlichen Jägern.

Battle Isle war die erste PC-Serie, welche die Blockierungsregel verwendete – das Einklemmen eines Gegners hindert diesen nicht nur am Bewegen, sondern senkt auch seinen Verteidigungswert. Auch die vielen Kampfeinheiten, die teilweise Spezialaktionen beherrschen, sind gelungen. Allerdings werden die Missionen so etwa ab Level 10 sehr umfangreich – man steuert Dutzende von Einheiten über riesige Landkarten, vor allem das Aufräumen mit den Gegnerresten am Ende eines Szenarios wirkt stellenweise quälend. Das ändert aber nichts an der grundsätzlichen Bedienungsfreundlichkeit des Programms oder seinen taktischen Finessen. Battle Isle 2 bietet nach wie vor die besten Science-fiction-Schlachten im Taktikgenre.

BATTLE ISLE 2

Hersteller:	Blue Byte	Hardware:	DX2/80, 4 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch

Anzahl der Spieler: Einer bis Sieben (abwechselnd, ohne Kampfberichte)

Präsentation:	Durchschnitt	Gegner-KI:	Durchschnitt	Multiplayer:	Schlecht
Szenarios:	Gut	Komfort:	Gut	Ausstattung:	Durchschnitt

AUF EINEN BLICK

PLUS: Detaillierte Einheiten mit verschiedenen Reichweiten und Waffensystemen; ausgefeilte Hintergrundstory.

MINUS: Reparatur und Nachschub zu teuer; Computer hat regeltechnische Vorteile; spätere Missionen langwierig.

6. PLATZ

E.T. AUF DEM KRIEGSPFAD

Daß nicht alle Aliens freundlich sind, zeigt uns der Kinoerfolg »Independence Day« des fleißigen Schwaben Roland Emmerich. Es steht jedoch noch weit schlechter um die Erde, als befürchtet.



Ein Luftkissenpanzer durchstreift diesen Vorgarten auf der Suche nach den außerirdischen Terroristen.

Da sich die Menschheit in »UFO: Enemy Unknown« nicht als Speisekammer irgendwelcher Aliens ansieht, rufen die Staaten der Erde beim Auftauchen von Ufos eine globale Abwehrtruppe namens »X-COM« ins Leben. In einer zoomenden und scrollenden Globusdarstellung verfolgt man feindliche Raumschiffe mit Abfangjägern und schießt sie – hoffentlich – ab. Danach rücken Sie mit Ihren Soldaten den Eindringlingen in isometrischen Taktikkämpfen auf die Pelle.

Die Computer-KI ist recht ausgereift und sorgt in höheren Schwierigkeitsstufen für einigen Denkaufwand. Das etwas mysteriöse Bewegungssystem verhindert eine übersichtliche Steuerung, da nicht angezeigt wird, wie viele Zeiteinheiten eine Aktion aufbraucht. Diese Einheiten sind kostbar, da sie auch fürs Abfeuern von Waffen dienen. Falls nach dem Zug des Spielers noch Aktionspunkte übrig sind, können die Marines während der Zugphase der Gegner eingreifen und etwa auf Fliehende feuern. Gleiches gilt für die Aliens.

Das Ausheben eines Alien-Stützpunkts erweist sich als knifflige und langwierige Aufgabe.

Forschung und Taktik

Die anfangs noch recht schwachbrüstigen Soldaten der X-COM verwandeln sich mit der Zeit in zähe Kampfmaschinen. Das ist auch mehr als nötig, da im Spielverlauf immer stärkere Gegner auftauchen, die vom Plasmastrahler ebenso gnadenlos Gebrauch machen wie von PSI-Fähigkeiten. Um mithalten zu können, werden gefangene Aliens untersucht sowie bessere Waffen und Gebäude erforscht. Der wirtschaftliche Faktor ist dabei nicht zu vernachlässigen: In bewährter »SimCity«-Manier baut man seine Basen langsam zu autarken Festungen um, neben denen Fort Knox wie ein samstägliches Einkaufszentrum wirkt. Jedes Gebäude will jedoch bezahlt und gewartet werden. Ein Bankrott in späteren Spielphasen ist mindestens so ärgerlich wie das Fehlen von Elurium-Treibstoff für die eigenen Superabfangjäger. Dummerweise ist man von den Weltmächten als Sponsoren abhängig. Schützen Sie einzelne Staaten nicht genügend vor den Außerirdischen, drehen sie Ihnen den Geldhahn zu.

ALEXANDER FOLKERS

So muß eine Waffe sein: Dosenöffner und Rasenmäher in einem ist der Blaster, dessen Projektile frei wählbare Wegpunkte abfliegen, bei Kontakt explodieren und sogar in einen Raumschiffrumpf Löcher sprengen. Allerdings sollten Sie peinlich genau auf die Flugbahn achten – ist die Tür wirklich breit genug? Da auch die Aliens dieses Spielzeug einsetzen, ist die Marschplanung der eigenen Truppe lebenswichtig. Sonst heißt es schnell »Sieben auf einen Streich«. Längere Einsätze verlaufen etwas zäh, da man in jeder Runde bis zu 16 Soldaten einzeln bewegt. Falls diese dann auch noch schwer bewaffnet sind, wird die Aufklärung größerer Gebiete durch langsame, überlastete Marines zur Fleißarbeit. Auch merkt man erst spät im Spiel, wie wichtig der Schutz der Länder tatsächlich ist – wenn zu viele Nationen aus dem Förderungsprogramm aussteigen, versickert der Geldfluß unerbittlich. Mir gefällt an UFO die Mischung aus Forschung, Basisbau, Wirtschaft und taktischen Kämpfen. Wenn Sie gerne Verstecken spielen und immer schon wissen wollten, wie man eine Straßenschlacht gegen aggressive E.T.s organisiert, können Sie beruhigt die Laser vorwärmen.

UFO: ENEMY UNKNOWN

Hersteller:	Microprose	Hardware:	DX2/66, 4 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch; gut übersetzt
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Gegner-KI:	Gut	Multiplayer:	nicht v.
Szenarios:	Gut	Komfort:	Durchschnitt	Ausstattung:	Durchschnitt

AUF EINEN BLICK

PLUS: Verschiedene Stockwerke; Erforschen neuer Waffen; Aufbau verschiedener Stützpunkte.

MINUS: Unhandliches Bewegungssystem; auf Dauer langwierige Kämpfe; sporadische Programmfehler.

7. PLATZ

X-COM: Terror from the Deep

IM RAUSCH DER TIEFE

Die Alien-Hatz geht weiter: »Rette sich, wer kann« ist der neue Wahlspruch überforderter Marinekämpfer.

Nachdem die Invasoren aus Cydonia geschlagen sind, tauchen im Jahre 2040 neue Fieslinge auf. Dieses Mal aber nicht von oben, sondern von unten – die neuen Aliens verstecken sich schon seit Jahrtausenden auf dem Meeresboden. Auch bei »X-COM: Terror from the Deep« leitet der Spieler die globale Einsatzgruppe X-COM. Natürlich stehen neue Technologien zur Verfügung, die wegen des gestiegenen Schwierigkeitsgrads auch bitter notwendig sind.

Die Globussicht beim Raumschiffjagen blieb praktisch unverändert, die isometrischen Schlachten wurden mit neuen Lichteffekten und Animationen aufpoliert. Die Steuerung kann wiederum nicht restlos überzeugen: Es lassen sich zwar Aktionspunkte für das Abfeuern von Waffen und die Deckungssuche am Ende der Runde reservieren. Doch wieviel Punkte das Laufen von A nach B kostet, wird verschwiegen. Insbesondere bei Steigungen und Hindernissen im Weg der Soldaten kann dies fatale Folgen haben.

Mit solchen Installationen (im Bild eine Torpedo-Abschußrampe) schützen Sie Ihre Basen.



Unterwasser lassen abgefeuerte Projektile deutlich sichtbare Luftblasen zurück.

Kriegerische Kneippkuren

Die verschiedenen Gegnertypen sind deutlich intelligenter und zäher geworden. Gerade mit den anfänglichen Waffen wird oft nicht genug Schaden angerichtet, um Feindkrieger mit wenigen Schüssen außer Gefecht zu setzen. Zudem gibt es keine Handwaffe mehr, die ohne Munition auskommt. Die Meeresbewohner haben durch ihre Affinität zur Dunkelheit eine deutliche Vorliebe für nächtliche Attentate entwickelt. Deshalb sollte man seine Einsätze nach Möglichkeit am Tage durchführen. In den Nachtszenarios helfen Leuchtraketen aus der größten Sichtnot, doch unter Wasser bringen sie wenig. Die Einsatzgebiete werden wie beim Vorgänger aus einem Satz vorgefertigter Kartenteile zusammengestellt. Für genug Abwechslung ist gesorgt, man kämpft sich selten durch zwei gleiche Karten. Die Aufräumaktionen in gegnerischen Basen bestehen nun aus zwei Teilen: Erst wird die Basis infiltriert, danach kommt der große Showdown im Zentrum.



Am Hafen hat es eben eine große Explosion gegeben.



ALEXANDER FOLKERS



Auch wenn die Namen zufällig verteilt werden und sich die Fertigkeiten mit der Zeit sowieso steigern – man tendiert nach einigen Einsätzen unweigerlich dazu, einige Soldaten besonders ins Herz zu schließen. So ging es mir mit der guten Velasquez, bis sie einmal vor einem Alien floh – und zwar durch Herunterspringen von einem Dach. Eigentlich schade, daß sie dabei direkt in die Arme eines Hummer-Aliens fiel, gegen dessen Panzerung und Scheren-Attacken sie im Nahkampf keine Chance hatte.

Die größten Änderungen im Vergleich zu UFO sind grafischer Natur: Licht und Schatten werden stärker eingesetzt, die Landschaften umfassen mehr Höhenstufen und sind verwinkelter. Doch selbst im Anfängermodus ist Terror from the Deep schon extrem schwer, was an kleinen Betrügereien der Computer-KI liegt. So »erraten« manche Aliens die Position Ihrer Soldaten, da hilft auch kein Verstecken. Viele Waffen feuern nur unter Wasser, doch beim Zusammenstellen der Ausrüstung wird dies verschwiegen. Solche »Nettigkeiten« erfordern weniger Spielleidenschaft, als vielmehr Leidensbereitschaft. Deshalb ist der zweite UFO-Teil nur Profitaktikern zu empfehlen.

X-COM: TERROR FROM THE DEEP

Hersteller:	Microprose	Hardware:	DX2/66, 4 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch, gut übersetzt
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Gegner-KI:	Gut	Multiplayer:	nicht v.
Szenarios:	Gut	Komfort:	Durchschnitt	Ausstattung:	Durchschnitt

AUF EINEN BLICK

PLUS: Komplexer als der Vorgänger UFO; zweigeteilte Szenerios; leicht verbesserte Grafik.

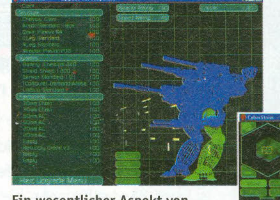
MINUS: Gegner-KI betrügt teilweise; unübersichtliches Bewegungssystem; Missionsdisk-Charakter.

8. PLATZ

ROBOTER GEGEN CYBORGS

Sieg der Vernunft? Zukünftige Schlachten werden mit riesigen Kampfrobotern ausgetragen.

Sierra hat mit »Earthsiege 2« einen wichtigen Vertreter der Sparte »3D-Simulation von Kampfrobotern« im Angebot. Die Menschheit erwehrt sich mit allen Mitteln den Attacken sogenannter Cybrids, die von einem Supercomputer kontrolliert werden. Im selben Universum spielt »Missionforce: Cyberstorm«, allerdings auf taktischer Ebene. Dieses Mal sind die Menschen im Vormarsch und müssen ihre Erzfeinde aus drei Sonnensystemen verjagen. In jedem System kann man frei zwischen diversen Missionen wählen, etwa Sammeln von Erz, Ausspionieren einer Festung oder blitzartige Überfälle auf eine feindliche Streitmacht. Wer schließlich das gegnerische Hauptquartier zerstört, kommt zum nächsten Sonnensystem.



Ein wesentlicher Aspekt von Cyberstorm ist das Reparieren und Hochrüsten der Roboter.



Unsere Streitkraft hat sich um die zu schützenden Gebäude gruppiert – noch ist unklar, aus welcher Richtung die Cybrids angreifen werden.



Faktor Einsatzort: Auf manchen Planeten versagen die Schutzschilde, auf anderen alle Raketen, wieder andere behindern mit ihrer großen Schwerkraft das Fortkommen.

Über 160 Bauteile und Waffen

Zwischen den Einsätzen kauft man sich neue Roboter, rüstet diese mit über 60 Waffen und 100 sonstigen Accessoires aus, und kümmert sich um die künstlichen Piloten (»Bioderms«). Je nach Ihrem Rang dürfen Sie ein bestimmtes Maximum an Robotern und Bioderms besitzen. Das zweite Limit stellt Ihr chronisch knappes Kapital dar, das Sie mit Prämien aufstocken.

Mit dem einfachen Interface steuert man seine Blechkameraden über das zoom- und drehbare Schlachtfeld, die Taktik richtet sich nach Aufgabe, Robotertypen und Bewaffnung. Alle Waffen erwirken gegen Schutzschilde und Panzerung unterschiedlichen Schaden; erstere müssen erstmal beseitigt werden. Es ist auch wichtig, aus welcher Richtung aus ein Angriff erfolgt – die Stärke der Schilde läßt sich auf die sechs Hexfeld-Seiten verteilen. Um einen gegnerischen Robot zu beschädigen, muß erst der Energieschild reduziert werden, wozu die sechs Waffenkategorien unterschiedlich gut geeignet sind: Laser machen größeren Schaden gegen Schilde, Raketen gegen die eigentliche Panzerung und die inneren Systeme. Im Solospiel findet das Geschehen ohne Zeitdruck statt; im Mehrspielermodus läßt sich eine Uhr zuschalten.

Auf CD: Spielbare Demo

JÖRG LANGER

Der Reaper ist zwar nur der zweitgrößte Kampfrobot, doch richtig ausgerüstet fliegt er nur so über das Schlachtfeld. Kein anderer Bolide läßt sich so vielseitig einsetzen, mit Ausnahme des gigantischen Dreadnought ist keiner als Einzelkämpfer so gefährlich. Doch auch beim Reaper gilt: Während des eigenen Zugs nicht alle Energie (das heißt Aktionspunkte) verbrauchen, damit etwas für Gelegenheitsschüsse und Schild übrigbleibt. Am Ende der Runde brav hinknien, um die Trefferchance des Gegners zu senken. Daß man sich günstig auf Hügeln und hinter natürlichen Hindernissen plaziert, versteht sich eigentlich von selbst. Und selbstverständlich gehört kein Anfänger-Pilot in einen Reaper, sondern ein echter Könner mit hohen Fertigkeitswerten.

Für mich war Cyberstorm eine der positiven Überraschungen des vergangenen Sommers – kaum ein anderes Taktikspiel belohnt Teamwork und konzertiertes Vorgehen in ähnlicher Weise. Ich wünschte nur, es wäre statt der auf Dauer abwechslungsarmen Zufallsmissionen eine richtige Kampagne mit stärkeren Story-Elementen enthalten!

MISSIONFORCE: CYBERSTORM

Hersteller:	Sierra	Hardware:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch; leicht verständlich
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (Modem); bis Acht (Netzwerk)		

Präsentation:	Gut	Gegner-KI:	Gut	Multiplayer:	Durchschnitt
Szenarios:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Ausstattung:	Schlecht

AUF EINEN BLICK

PLUS: Große Vielfalt an Waffen und sonstiger Ausrüstung; Teamwork; freie Wahl der Missionen.

MINUS: Keine Kampagne enthalten, Grafik wirkt in einigen der Zoomstufen häßlich; Missionen gleichen sich sehr.



9. PLATZ

MINDSCAPE® WAR WIND

Führende Spieler empfehlen:

jetzt neu! komplett in deutsch

WAR WIND, das Echtzeit-Strategie-Spiel von Mindscape. Läßt alle bisher dagewesenen Helden wie Hänsel und Gretel im Märchenwald herumirren. Vier einzigartige, nichtmenschliche Rassen kämpfen in einer Welt der Gewalt und Unterdrückung. Einer Welt, wo die Starken die Schwachen fressen. Und nur die Stärksten überleben.

Führe die Schwächsten gegen die Übermacht, wenn Du Mut und strategisches Geschick beweisen willst. Schlage Dich mit wenigen verstreuten Kämpfern durch. Rüste sie aus. Bilde sie aus. Dränge den Feind zurück. Plündere Dich von Stadt zu Stadt. Steigere Dich von Schlacht zu Schlacht. Kämpfe, wenn Du den Feind zermürben willst. Wenn es sein muß, rede mit ihm. Täusche ihn. Tu alles, um weiterzukommen, denn es gibt kein Zurück. Du mußt es schaffen. Es liegt an Dir, ob wieder Freiheit anstelle von Unterdrückung tritt.

WAR WIND
Win '95 CD-ROM

Website:
www.ssionline.com



MINDSCAPE®

Mindscape International – Zeppelinstraße 321, D-45470 Mülheim an der Ruhr. Telefon +49-208-99 24 1-0. Fax +49-208-99 24 1-29.

FACTORY

Perfect General 2

EIN FALL FÜR ZWEI

Nach einer Brettspiel-Vorlage entstand ein Taktikprogramm, das mit ausbalancierten Truppen und spannenden Szenarios ideal für Multiplayer-Duelle ist.

Mit »Perfect General 2« hat QQP den Nachfolger zu einem Taktik-Geheimtip veröffentlicht, der Zweierduelle per Nullmodem betont. Mit wenigen, aber gut austarierten Truppentypen sammelt man Siegpunkte. Vor Start eines der knapp 100 Szenarios kaufen sich beide Seiten beliebige der 14 Einheitentypen, aufgeteilt in gepanzerte Vehikel, Infanterie und Artillerie – außer, die Startarmee ist vorgeschrieben. Die Truppen werden in Aufstellungszonen verteilt oder treffen erst im Laufe des Szenarios ein. Die Einkäufe des Gegners sieht man erst, wenn sie sich im Sichtradius eigener Einheiten befinden. Siegpunkte erhalten die Generäle am Ende jeder Runde für entsprechend ausgewiesene Städte, Hügel, Brücken oder Straßen. Die Punkte entscheiden nach Ablauf der Rundenzahl über den Sieger. Die Missionen sind extrem vielseitig.

Links ist ein kleiner Flugplatz zu sehen. Flieger können Brücken bombardieren oder Truppen angreifen – auf dem Boden werden sie sofort vernichtet.

▲ Auf der Übersichtskarte lassen sich verschiedene Anzeigen zuschalten; hier die Aufstellungszonen.

Versteckspiel mit Panzern

Der wesentlichste Aspekt des Spiels ist die Überraschung: Hinter Hügeln, in Städten und Wäldern oder bei Nacht und Nebel kann man im Hinterhalt lauern. Jede Spielrunde ist nochmal in verschiedene Phasen unterteilt. Die meisten Truppen dürfen nur einmal pro Runde schießen – das aber auch während des gegnerischen Zugs. Fährt also ein unvorsichtiger Spähpanzer kurz aus einem Wald heraus, kann er durch einen Schuß erledigt werden, bevor er wieder verschwindet. Das Kampfsystem beachtet Sichtlinien, Feuerradius, Höhenunterschiede, Deckung, Zustand der Einheiten, simultanes Gegenfeuer, Nahkämpfe sowie welche Einheit auf welche schießt. Artillerie darf Sperrfeuer legen, Flugzeuge versuchen, Elefantenpanzer zu knacken. Pioniere errichten Brücken und Festungen oder legen Minen. Ein zusätzlich erhältlicher Editor erlaubt das Erstellen eigener Missionen.

JÖRG LANGER

Selbst wenn die Kasse vor Beginn eines Szenarios noch so leer ist, leiste ich mir immer ein paar mittlere Panzer. Als guter Kompromiß aus Panzerung, Feuerkraft und Geschwindigkeit sind sie imstande, durch unerwartete Gegenangriffe auf schlecht verteidigte Ortschaften Punkte zu holen. Außerdem dienen sie als flexible Reservetruppen für Notfälle. Sie sollten sich nur vor dem überschweren Elefantenpanzer hüten. Auch gegen Angriffe aus der Luft sind Sie auf Deckung durch benachbarte Einheiten angewiesen.

Wer es leid ist, immer nur Strategiespiele mit möglichst ausgeglichenen Startpositionen zu spielen, ist bei Perfect General 2 richtig. Denn auch eine unterlegene Stellung kann großen Spaß machen, zumal dann, wenn nach dem Kampf die Seiten getauscht und die Siegpunkte erst im Anschluß an das »Rückspiel« addiert werden. Perfect General 2 ist ganz auf Duelle zweier Menschen an zwei Rechnern ausgelegt – an einem PC oder allein macht es deutlich weniger Spaß. Der Computergegner verzettelt sich und greift Sie überall fröhlich an, auch wenn er chancenlos ist. Als letztes Manko ist die Präsentation zu nennen: Die Grafik ist für empfindsame Menschen schmerzhaft, die hastig fabrizierten Videoschnipsel an Peinlichkeit nicht zu überbieten.



◀ Schneefälle verändern die Boden- und Sichtverhältnisse.



PERFECT GENERAL 2

Hersteller:	QQP	Hardware:	DX2/66, 4 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch; wenig Text
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (an einem PC; per Modem)		

Präsentation:	Durchschnitt	Gegner-KI:	Schlecht	Multiplayer:	Sehr gut
Szenarios:	Gut	Komfort:	Durchschnitt	Ausstattung:	Gut

AUF EINEN BLICK

PLUS: Hin- und Rückspiele; viele interessante Szenarien; fast alle Szenarioregeln beeinflußbar.

MINUS: Duelle an einem PC nicht zu empfehlen; mäßige Kampagnen; starre Rundenunterteilung.

10. PLATZ

Dark Legions

LEGIONEN DER FINSTERNIS

Im ewigen Kampf von Gut und Böse treffen zwei phantastische Streitkräfte aufeinander – und schwingen provozierend ihre Analogjoysticks.


◀ In dieser farbenprächtigen Sicht paßt leider nur ein kleiner Teil des Schlachtfelds auf den Bildschirm.

Auf Tahr Carog würden selbst Survival-Profis keine Zelte aufschlagen: Die trostlose Welt ist Schauplatz gewaltiger Schlachten zwischen Alptraumarmeen. Beide Parteien bewegen rundenweise ihre Monster. Treffen zwei Figuren aufeinander, schaltet das Spiel im Stil von »Archon Ultra« auf einen speziellen Modus um, bei dem die Kontrahenten joystickgesteuert aufeinander eindreschen. Dabei stehen ihnen bis zu drei Attacken zur Verfügung, die unterschiedlich viel Energie und Zeit kosten. Die 16 Monstertypen werden vor Beginn eines Szenarios in beliebiger Zahl angeheuert – solange das Geld reicht. Ein Kämpfer wird zum Orb-Träger bestimmt; wird er besiegt, haben Sie verloren.


Geübte Spieler erkennen in dieser schlichten Gesamtkarte die verschiedenen Truppentypen.


Beim »Schlagen« eines Gegners kommt es zu solchen Actionduellen; hier zwischen einem Dämonen und einem Feuergeist.

Welches Extra darf es sein?

Darüber hinaus darf man seine Kämpen mit sechs Zauberringen aufwerten, damit sich ihre Lebensenergie, Schnelligkeit oder Panzerung erhöht. Außerdem stehen sieben Fallen bereit, die vorab auf dem Schlachtfeld versteckt werden. Wie wäre es, eine gegnerische Figur in den Wahnsinn zu treiben, so daß sie wahllose Attacken durchführt? Auch Feuer-, Gift- und Teleporterfallen sind sehr beliebt. Diebe können während der Schlacht versuchen, per Puzzle-Minispiel die magischen Minen zu entschärfen. Bei Duellen frischen Vampire ihre Lebensenergie durch Blutsaugen auf, Gestaltwandler kämpfen als Spiegelbild ihres jeweiligen Gegners. Phantome sind nur beim Zuschlagen zu sehen, die eigentlich schwachen Berserker beherrschen einen tödlichen 360-Grad-Schlag. Orcs werden zur alles überrollenden Dampfwalze, Feuergeister sprengen sich notfalls selbst in die Luft. Viele Monster können auch im strategischen Modus mehr als nur herumlaufen. So darf sich der Troll als Felsen tarnen, Templer heilen Kameraden, Zauberer frieren Feinde ein, und Illusionisten erschaffen voll steuerbare Monsterattrappen.

Auf CD: Das Original

JÖRG LANGER

Meine Favoriten sind die Conjurer. Trotz ihrer dürftigen Lebensenergie und Stärke ist diese blaßgesichtige Magierin die teuerste Einheit. Und das mit Recht – sie kann unter anderem Dämonen und Phantome herbeibeschwören. Dabei verliert sie an Lebensenergie, weshalb ich zwei Dinge beachte: alle Conjurer mit einem Heilungsring auszustatten, und ihnen zwei Templer zur Seite zu stellen. So kann ich jede Runde Kreaturen herbeirufen, die zwar nach einigen Zügen wieder verschwinden, mich aber auch kein Gold kosten. Dark Legions hat bei Archon Ultra geklaut, ist jedoch vielseitiger und taktischer als dieses. Das liegt an den maximal drei Kampfattacken, den größeren Schlachtfeldern sowie den aufwertbaren Monstern. Vor allem Duelle mit einem Bekannten sind höchst unterhaltsam. An nur einem PC muß man während des gegnerischen Zugs wegschauen; außerdem kommen die Phantome nicht zur Geltung. Deshalb empfehle ich jedem, Dark Legions per Nullmodem zu spielen. Besonders schön: Da derjenige gewinnt, der den feindlichen Orb-Träger tötet, haben beide Seiten bis zur letzten Minute Chancen.

DARK LEGIONS

Hersteller:	Mindscape	Hardware:	DX2/100, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch; gut übersetzt
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (abwechselnd an einem PC; per Modem)		

Präsentation:	Gut	Gegner-KI:	Durchschnitt	Multiplayer:	Gut
Szenarios:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Ausstattung:	Gut

AUF EINEN BLICK

PLUS: Viele Taktiken dank Ringen und Zaubersprüchen; Kämpfe werden in Actionsequenzen ausgefochten.

MINUS: Übersichtskarte zweckmäßig, aber krümelig; isometrische Karte zeigt nur einen kleinen Ausschnitt.



11. PLATZ

„BLAST ZUM ANGRIFF!“

Sie sind ein furchtloser Söldnerkommandant, der ausschließlich vom Kampf lebt. In der durch Kriege zerrissenen Welt von WARHAMMER herrscht kein Mangel an Angeboten für Ihre hartgesottenen Truppen.

Seltsame Ereignisse werfen ihre Schatten im Imperium voraus und die Orakel prophezeien eine Zeit der Schlachten und des Leids. Für Entscheidungsschwäche bleibt keine Zeit, denn wer sich nicht für eine Seite entschieden hat, wird vom kommenden Sturm wie ein Blatt im Wind hinweggefegt werden. Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, für Ihre Grundsätze einzutreten – das Zögern von einer Sekunde bedeutet eine Einladung für den Tod.

So urteilt die Fachpresse:

PC SPIEL: »Mindscape spendiert mit diesem Spiel wahrhaftig eine stimmungsvolle Story«

PC ACTION: »Mindscape hat mit Warhammer wirklich einmal etwas Neues geschaffen«

PC GAMES: »Grafisch und Soundtechnisch bewegt sich Warhammer auf sehr hohem Niveau«

Gewaltige Leistungsmerkmale:

- Betrachten Sie die Schlachten aus einem beliebigen Blickwinkel. Sie besitzen volle 360 Grad-Bewegungsfreiheit in den dreidimensional scrollenden Landschaften.
- Kontrollieren Sie gewaltige, unterschiedlichste Armeen – wählen Sie zwischen 25 verschiedenen eigenen Einheiten. Kämpfen Sie gegen Gegner, die mehr als 30 verschiedene Einheitentypen aufstellen können.
- Verschiedene Spielwege, die Ihnen die Freiheit lassen, Ihre Missionen selber zu planen und auszuführen.
- Echtzeitkämpfe in Spielhallenqualität versetzen Sie mitten in das Geschehen.
- Erstklassige 256-Farben-SVGA-Grafiken erwecken die WARHAMMER-Welt zum Leben.
- Getreu an die WARHAMMER-Fantasy Battles-Welt von Games Workshop angelehnt.
- Über 30 Charaktere mit voller Sprachausgabe, daneben mitreißende Musikuntermalung und realistische Soundeffekte.

Erhältlich für Windows '95 CD und Sony Playstation

Hotline: Tel. (02 08) 9 92 41 14,
Mo., Mi., Fr. 15-18 Uhr

WARHAMMER
IM SCHATTEN DER GEHÖRNTEN RATTE™

JETZT KOMPLETT IN DEUTSCH!



Mindscape International
Zeppelinstraße 321
45470 Mülheim a. d. Ruhr
Tel. (02 08) 9 92 41-0
Fax (02 08) 9 92 41-29



DEN ZENIT ÜBERSCHRITTEN

Der dritte Teil der »Battle Isle«-Serie ist eines der komplexesten Taktikspiele – und bleibt doch hinter dem Vorgänger zurück.

Erst auf großen Monitoren mit hoher Bildschirmauflösung sind die vielen Fenster sinnvoll.





Wieder dabei: die 3D-Kampfanimationen.

Commander Harris, Held vergangener Kriege, hat seinen Machtzenit überschritten hat und sieht dem Rentnerdasein entgegen. Prompt gibt es Zoff zwischen den herrschenden Drulls und der Minderheit der Kais. Letztere werden von einer gewissen Caro vertreten, die bei einem Flugzeugabsturz unter den Einfluß des »Imperators« gerät. Einst kontrollierte dieser mit seinen Elitetruppen den gesamten Planeten, nun will er mit Caros Hilfe wieder an die Macht. Kurz bevor man völlig den Überblick über die Story verliert, beginnt die erste Schlacht von »Battle Isle 3«.

Mißglückte Videos im Windows-Gewand

Wenn sich an einem Spiel nach Meinung der Designer nichts mehr verbessern läßt, werten sie halt das Drumherum auf. So bietet der dritte Teil der Erfolgsserie Videoschnipsel mit seltsam gekleideten Schauspielern, die seltsame Dinge sagen (»Faktum!«). Trotz des erkennbaren Aufwands dahinter wirken die Filmsequenzen peinlich. Die zweite Änderung ist da schon sinnvoller. Dank Fenstertechnik, verschiedenen Auflösungen sowie Detailstufen kann man sich das Aussehen der »Befehlskonsole« (keine Angst, wir reden immer noch von Ihrer Tastatur nebst Bildschirm) fast beliebig konfigurieren. Besitzer kleinerer Monitore schauen jedoch in die Röhre, außerdem sind die Hardwareanforderungen gestiegen.

In dieser Schlacht treffen vier Parteien aufeinander.



Das Spielgeschehen hat sich kaum verändert, dafür aber der Schwierigkeitsgrad – oft führen kleine Fehler zur unweigerlichen Niederlage. Es gibt sechs neue Einheiten wie fahrende Bunker und Riesenroboter. Der Multiplayer-Modus bietet nur rudimentäre Kampfberichte: Sie klicken zu Beginn Ihres Zugs auf die Namen vernichteter Einheiten, wonach deren letzte Position auf der Karte gezeigt wird. Selbst beim Solospiel sieht man nicht, was der Computergegner macht. Eine echte Verbesserung ist hingegen, daß man erfahrene Truppen in die nächste Mission übernehmen kann.

JÖRG LANGER

Irgendwie mag ich es, anzugreifen und dann fluchtartig das Weite zu suchen. Wohl deshalb bevorzuge ich auch bei Battle Isle 3 eine Lufteinheit, und zwar die Fliegende Festung der kaiserlichen Garde. Diese kann nicht nur Bodeneinheiten attackieren und Angriffe feindlicher Jäger einigermaßen überstehen, sondern auch Einheiten transportieren – ein echtes Multitalent. Auch die anderen Prätorianer sind nicht schlecht, der schwere Panzer Axis bildet zuverlässig die Speerspitze meiner Bodentruppen, unterstützt von den tödlichen Raketenpanzern – die allerdings nicht in Nahkämpfe geraten dürfen.

Weshalb ich Battle Isle 3 weniger gut finde, als den Vorgänger? Der ganze Fensterschnickschnack stört nur; mir ist ein fest vorgegebenes, übersichtliches Bildschirmlayout lieber. Außerdem muß man die Fenster immer wieder neu auf die gewünschte Größe und Position bringen. Die Videos sind bestenfalls für einige Lacher gut, die Kampfberichte unbefriedigend und die fehlende Anzeige des Computerzugs verwirrend. Und doch hat man es immer noch mit Battle Isle und seinem einzigartigen Flair zu tun, etwa den detaillierten Einheiten und den überraschenden Wendungen innerhalb einer Schlacht. Profitaktiker werden mit dem Programm viel Freude haben.



BATTLE ISLE 3

Hersteller: Blue Byte | Hardware: DX4/100, 16 MByte RAM
Betriebssystem: Windows 3.1 & 95 | Sprache: Deutsch
Anzahl der Spieler: Einer bis Sechs (abwechselnd an einem PC; per Netzwerk)

Präsentation: Durchschnitt	Gegner-KI: Gut	Multiplayer: Durchschnitt
Szenarios: Durchschnitt	Komfort: Durchschnitt	Ausstattung: Gut

AUF EINEN BLICK

PLUS: Übernahme von erfahrenen Truppen in die nächste Mission; verschiedene Bildschirmauflösungen.

MINUS: Umständliches Steuern der Einheiten; weder Undo-Funktion noch Kampfergebnis-Prognose.

12. PLATZ

MINDSCAPE® WAR WIND

FACTORY

Führende Spieler empfehlen:

WAR WIND, das Echtzeit-Strategie-Spiel von Mindscape. Läßt alle bisher dagewesenen Helden wie Hänsel und Gretel im Märchenwald herumirren. Vier einzigartige, nichtmenschliche Rassen kämpfen in einer Welt der Gewalt und Unterdrückung. Einer Welt, wo die Starken die Schwachen fressen. Und nur die Stärksten überleben.

Führe die Schwächsten gegen die Übermacht, wenn Du Mut und strategisches Geschick beweisen willst. Schlage Dich mit wenigen verstreuten Kämpfern durch. Rüste sie aus. Bilde sie aus. Dränge den Feind zurück. Plündere Dich von Stadt zu Stadt. Steigere Dich von Schlacht zu Schlacht. Kämpfe, wenn Du den Feind zermürben willst. Wenn es sein muß, rede mit ihm. Täusche ihn. Tu alles, um weiterzukommen, denn es gibt kein Zurück. Du mußt es schaffen. Es liegt an Dir, ob wieder Freiheit anstelle von Unterdrückung tritt.

WAR WIND
Win '95 CD-ROM

Website:
www.ssionline.com



MINDSCAPE®

Robert E. Lee – Civil War General

NORD SCHLÄGT SÜD



Dieser Infokasten zeigt alle Werte eines Regiments.

Strategiespiele über den amerikanischen Bürgerkrieg gibt es wie Sand am Meer. Sierras Variante ist vergleichsweise einfach und macht gerade deswegen großen Spaß.

Eigentlich war der amerikanische Bürgerkrieg schon bei seinem Ausbruch entschieden: Die Südstaatler mochten noch so mutig agieren – der Norden hatte das stärker ausgebaute Eisenbahnnetz, die größeren Ressourcen, mehr Bevölkerung und die besser ausgerüstete Armee. Trotz anfänglicher konföderierter Erfolge konnte auch Vorzeigegeneral Robert E. Lee den überlegenen Unionstruppen auf Dauer nicht Herr werden. Sierras »Civil War General« läßt Sie mehrere Schlachten des berühmten Virginiers nachspielen, darunter eine fiktive Attacke auf Washington.



Die blauen Unionisten führen von der Stadt aus einen Großangriff auf unsere Hügelstellungen durch.

Bauernflinte gegen Scharfschützengewehr

Die Szenarios lassen sich einzeln oder als Kampagne spielen. Zwischen zwei Gefechten darf man die Ausrüstung einzelner Regimente modernisieren. Um so besser die Waffe, desto größer Reichweite und angerichteter Schaden. Die Armee besteht aus vier Truppentypen: Infanterie stellt das Rückgrat dar, Kavallerie ist für Flankenattacken prädestiniert und Kanonen für den Fernkampf. Scharfschützen dienen als Aufklärer und können gefahrlos auf Gegner feuern.


Entlang einer Eisenbahnlinie haben sich die Rebellenverbände eingegraben.


In Nachtrunden werden die Einheiten als Zelte dargestellt.

Alle Kampfeinheiten dürfen sich eingraben und haben (bis auf die Scharfschützen) die Wahl zwischen zwei Formationen. Die erste dient zum schnellen Fortkommen, die zweite zum Kampf. Weitere Faktoren sind Erfahrung und Moral, während eines Gefechts muß man seine Einheiten immer wieder aus dem Kampf nehmen und rasten lassen. In vorgegebenen Runden kommen Verstärkungen aufs Schlachtfeld, was man in seiner Strategie ebenso berücksichtigen muß, wie das Terrain. So gibt es versteckte Furten, Steinmauern erhöhen extrem die Verteidigungswerte eingegrabener Einheiten. Oft werden Truppen für das Verteidigen bestimmter Stellen mit Moralboni belohnt, was den Spieler ermuntert, sich einigermaßen historisch zu verhalten.

JÖRG LANGER

Von den vier Truppentypen bevorzuge ich die Artillerie. Diese darf auch entfernte Gegner angreifen und nimmt dabei (außer gegen andere Geschütze) keinen Schaden. Zu beachten ist natürlich die Versorgung mit Nachschub – eine Geschützbatterie im Dauereinsatz hat schnell keine Munition mehr. Als einzige Kampfeinheit dürfen Kanonen zusammen mit einem anderen eigenen Regiment im selben Hexfeld stehen; solche Stellungen sind vom Gegner nur unter schweren Verlusten zu erobern. Natürlich darf die eigene Artillerie keinesfalls auf dem Marsch erwischt werden – einer der wichtigsten Aspekte ist der Zeitpunkt, zu dem man Formationswechsel befiehlt.
Die überschaubaren Regeln des Sierra-Titels machen mehr Spaß als mancher ultrakomplexer Konkurrent. Trotzdem wird dem Taktiker mit Verteidigungslinien, Flankenangriffen und Nachtrunden viel geboten. Die strategischen Komponenten sind das Schonen der Soldaten für die nächsten Gefechte und der Kauf neuer Waffen: Bekommen nun wenige Regimenter sehr gute Schießprügel, oder aber alle durchschnittliche? Bei meinen Artillerie gehe ich keine Kompromisse ein und rüste sie schnellstmöglich mit Napoleonischen Kanonen aus.

ROBERT E. LEE – CIVIL WAR GENERAL

Hersteller: Sierra | Hardware: DX4/100, 16 MByte RAM
Betriebssystem: Windows 95 | Sprache: Englisch; Deutsch in Vorb.
Anzahl der Spieler: Einer bis Zwei (abwechselnd an einem PC oder per Modem)

Präsentation: Durchschnitt	Gegner-KI: Durchschnitt	Multiplayer: Durchschnitt
Szenarios: Gut	Komfort: Durchschnitt	Ausstattung: Durchschnitt

AUF EINEN BLICK

PLUS: Einfaches Regelwerk; Ausrüsten der Armee mit Waffen; Opfern von Regimentern wird bestraft.
MINUS: Nur acht Kampagnen-Schlachten; bei Angriffen auf eigene Einheiten wird kein Kampfbericht gezeigt.

13. PLATZ

Empire 2 – The Art of War

TAKTISCHE VARIATIONEN

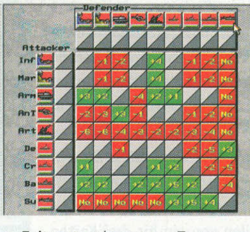
Mit dem Vorgänger »Empire Deluxe« hat der offizielle zweite Teil so gut wie nichts zu tun: Statt einfacher Strategie wird komplexe Taktikkost geboten.

In diesem Science-fiction-Szenario zeigen blaue Pfeile die noch nicht zurückgelegte Wegstrecke eines Gleiters an.

Der Name für »Empire 2« läßt sich nur mit Marketing-Argumenten rechtfertigen, denn es hat im Gegensatz zu »Empire Deluxe« weder mit strategischer Reichsgründung noch Neuproduktion von Kampfeinheiten etwas zu tun. Statt dessen stellt es ein Taktikspiel mit festem Rundenlimit und vielen Szenarios dar, die von mittelalterlichen Ritterschlachten über Bürgerkriegskonflikte bis zum Bekämpfen eines Monsters reichen. Bei Empire 2 sind alle Truppen über eine Matrix miteinander verbunden, die den angerichteten Schaden beeinflußt. So erweist sich etwa Infanterie gegen Artillerie als besonders gut, sieht aber gegen Panzer alt aus. Auch Technologieunterschiede lassen sich einstellen, so daß man den Kampf starker Einzelkämpfer gegen eine schlecht ausgerüstete Übermacht simulieren kann. Interessant sind die beiden unterschiedlichen Spielmodi: Bis zu vier Partien können entweder hintereinander ziehen, oder gleichzeitig mit anschließender Befehlsausführung. Truppenbefehle wie »Verfolgen« helfen ebenso wie die Anzeige des voraussichtlichen Bewegungspfads. Auch Sichtweite, Wetter, Versorgung und Nachschub werden einkalkuliert. Zu fest vorgegebenen Zeiten tauchen neue Truppen auf, oft nur dann, wenn man die richtige Stadt kontrolliert. Besetzte Ortschaften und vernichtete Gegner bringen Punkte, die am Ende über den Sieger entscheiden.



Auch Riesenschlachten mit mehreren Dutzend Einheiten sind realisierbar.



◀Solche Tabellen sind ebenso wichtig, wie das Geschehen auf dem Schlachtfeld.

Schlachten Marke Eigenbau

Das Spiel erlaubt nicht nur verschiedene Bildschirmauflösungen und das Umpositionieren von Fenstern, sondern enthält einen ausgereiften Editor. Mit dem können Sie nicht nur die Einheitengrafiken verändern und aus einer breiten Palette an Geräuschen wählen, sondern auch eigene Karten, Armeelisten und Szenarioregeln erstellen. Dann noch schnell eine kurze Beschreibung eintippen, schon kann das Ringen um das eigene Heimatdorf beginnen – mit wilden Dinosaurier-Truppen, versteht sich ...

JÖRG LANGER



Stellvertretend für viele andere nette Designideen möchte ich Frau Godziller aus dem Szenario »From the Sea 2« vorstellen. Die mächtige Monstermami soll ihren Nachwuchs zu einer sicheren Stelle geleiten. Das finden die Menschen der benachbarten Hafenstadt gar nicht lustig und schicken ihr Kriegsschiffe und Soldaten entgegen. Die Godzilla-Ableger haben auf See Vorteile, doch in der Stadt sind sie den Soldaten unterlegen. Zum Glück regeneriert die Ungeheuermutti jede Runde etwas Lebensenergie. Doch während man als Monster für verspeiste Zivilisten gerade mal einen Siegpunkt kassiert, bringt jedes Babymonster der Gegenseite satte zehn Punkte.

Wer bei einem Strategiespiel einfach so drauflos taktieren möchte, ist mit anderen Programmen besser beraten. Denn eigentlich sollte man sich vor Szenariobeginn die vielen Din/A4-Seiten füllenden Tabellen und sonstige Informationen ausdrucken. Im Zeitalter von »Panzer General« wirkt Empire 2 unnötig kompliziert. Dafür stecken viele interessante Details im Spielsystem; dank des Editors können Sie fast jeden denkbaren Konflikt irgendwie nachbilden. Auch die vorhandenen 35 Szenarios machen Spaß, vor allem gegen menschliche Kontrahenten.

EMPIRE 2 – THE ART OF WAR

Hersteller:	New World Computing	Hardware:	DX2/66, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch; viel Text
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (per Modem); bis Vier (abwechselnd, per Netzwerk)		

Präsentation:	Schlecht	Gegner-KI:	Durchschnitt	Multiplayer:	Gut
Szenarios:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Ausstattung:	Sehr gut

AUF EINEN BLICK

PLUS: Editor; fünf Zoomstufen; gleichzeitiges und abwechselndes Ziehen; Replay-Funktion.

MINUS: Sehr tabellen- und textlastig; Detailüberflutung; Computer spielt oft zu defensiv und wirr.

14. PLATZ

Die Battleground-Serie: Ardennen, Gettysburg, Waterloo, Shiloh

RIESEN-SCHLACHTEN

Die komplexe Battleground-Serie richtet sich an historisch interessierte Profitaktiker, ohne auf Bedienungskomfort zu verzichten.

Für gestandene Taktikhaudegen ist Talon Softs »Battleground«-Serie konzipiert. So sind Höhe und Terrain der Hexagone, sowie das Vorhandensein von Straßen wichtig. Ab dem zweiten Teil schauen die Einheiten in eine bestimmte Richtung, auf den Hexgrenzen können sich Hecken, Flüsse oder Mauern befinden. Bei der Bedienung helfen Armeelisten, eine Wegfindungsroutine, das gleichzeitige Ziehen mehrerer Einheiten im Gänsemarsch sowie eine Suchoption. Sie können einen beliebigen General jeder Seite wählen und nur dessen Truppen steuern, oder aber die ganze Armee. Ebenso darf man mitten in einem Zug den Rest der Befehle dem PC überlassen. Die verschiedenen Szenarien finden auf Teilen von ein bis drei Karten statt. Da sich die einzelnen Titel der Serie sehr gleichen, finden Sie am Ende des Artikels nur einen Wertungskasten.

Waterloo: Der dritte Teil ist der bislang schönste. Im unteren Bildschirmviertel werden alle Verbände aufgelistet, die sich im markierten Hexfeld befinden.



Ardennen: Maximal sechs Einheiten passen in ein Hexfeld, die Ausrichtung wird nicht berücksichtigt.

Ardennen – unterkühlte Waldgefechte

Mit einer Offensive in den Ardennen versuchte die deutsche Wehrmacht im Winter 1944/45, die Westmächte zum Waffenstillstand zu zwingen. Doch statt dessen beschleunigte die erfolglose Attacke die Niederlage Nazideutschlands. »Die große Schlacht in den Ardennen« wartet mit den für die Serie typischen zwei Ansichten auf: Die 2D-Darstellung dient dem schnellen Überblick, die Isometriesicht läßt verschiedene Höhenstufen erkennen. Panzerfahrzeuge haben eine zusätzliche Bewegungsphase und stellen auch als Wracks noch Hindernisse dar. Artillerie bereitet mit Nebelgranaten Angriffe vor, Infanterie durchkämmt Wälder und nimmt Dörfer ein. In Nahkämpfen kann man mehrere Einheiten gleichzeitig, anstatt hintereinander, angreifen lassen. Teil 1 bietet noch nicht den Bedienungskomfort der Nachfolger, enthält aber einen Szenario-Editor.



Shiloh: Im Hauptszenario kontrolliert man bereits zu Beginn über 80 Kampfeinheiten, darunter ein Kanonenboot.

Gettysburg: Wie alle Titel der Serie bietet auch der zweite Teil eine übersichtliche 2D-Darstellung.

Gettysburg – riesiges Drei-Tage-Szenario

Nahe Gettysburg trafen am Morgen des 1. Juli 1863 Konföderierte und Nordstaatler aufeinander. In den folgenden beiden Tagen lieferten sich Unionsgeneral Meade und Rebellenheld Lee eine der größten Schlachten des Amerikanischen Bürgerkriegs. Wer sich dafür interes-

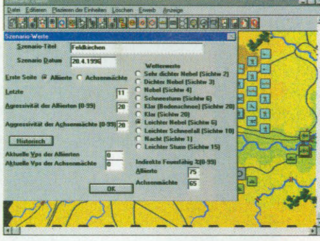


Shiloh: Wenn Sie sich für riesige Frontlinien und Massen von Einheiten begeistern können, ist die Battleground-Serie genau das Richtige.



Waterloo: Diese isometrische Übersicht zeigt einen großen Teil des Schlachtfelds mitsamt Truppenformationen.

siert, erfährt bei »Die große Schlacht um Gettysburg« allerlei Details über die verschiedenen Offiziere und Waffen – man kann aber auch ohne dieses Hintergrundwissen erfolgreich agieren. Neben dem Umschalten zwischen Marsch- und Gefechtsformation spielen die Anführer eine große Rolle, da sie die Leistungen ihrer Regimenter verbessern. Diese verlieren durch Gefechte Stärkepunkte, Zusammenhalt und Munition. Wird die Bedienungsmannschaft einer Geschützbatterie getötet, kann sie durch ein anderes Regiment ersetzt werden.



»Die Große Schlacht in den Ardennen« enthält einen Szenario-Editor.

Waterloo – die letzte Schlacht Napoleons

1815 kehrte Napoleon aus seinem Exil zurück, stürzte die französische Regierung und versammelte eine große Armee, um seine alten Gegner Preußen, Österreich, England und Rußland einzeln zu bezwingen. 100 Tage nach seiner Rückkehr verlor er am 18. Juni gegen die vereinten Kräfte von Wellington und Blücher. Der dritte Battleground-Titel »Waterloo« erlaubt das Bilden von Verteidigungslinien (ein Regiment wird in zwei Hexfeldern stationiert) sowie die Abkommandierung von Plänklern. Diese werden als Einzelfiguren gezeigt und dienen zur Verzögerung feindlicher Attacken. Kavallerie darf mehrere Angriffe hintereinander durchführen, muß aber gegen Infanterie in Viereckformation passen. Man darf den Verlauf von Schlachten speichern und wieder abspielen. Aufgrund einer dritten Zoomstufe sehen die Truppen und Gebäude schöner aus, als bei den anderen Titeln.

Shiloh – verlustreicher Kriegsauftakt

Die erste große Schlacht des Bürgerkriegs fand im April 1862 statt. »Shiloh« erinnert nicht nur vom Thema her an Gettysburg, auch die Grafik sieht ähnlich aus: Die Landkarte ist zwar schöner, doch die Truppen-Icons wirken ebenso mickrig. Von 16 interessanten Szenarien abgesehen, muß man Änderungen mit der Lupe suchen. Die Regimentsstärken werden in Soldaten angegeben. Blockierte Einheiten kommen erst nach und nach frei. Größte Neuerung ist das Vorhandensein zweier Kanonenboote auf Unionsseite, außerdem ist eine »Hot seat«-Funktion (mit Replay) für Duelle an einem PC integriert.

JÖRG LANGER

Mein persönlicher Lieblingstitel ist der zweite Teil der Serie. Zwar sieht Waterloo besser aus und bietet mehr Details, doch wer das Gesamtszenario von Gettysburg spielt, erlebt eine drei Tage andauernde Riesenschlacht. Als Unionsgeneral weicht man stückweise zurück, bis die Verstärkungen einen Gegenangriff erlauben. Die Konföderierten hingegen kämpfen gegen die Zeit und versuchen, einzelnen Feinddivisionen den Weg abzuschneiden. Artillerie wird mit beherzten Attacken der Kavallerie dezimiert, die sich auch zum Einfangen einsamer Offiziere oder Kapern herrenloser Nachschubwagen eignet. Das Zusammenhalten der Divisionen ist eine logistische Herausforderung erster Klasse.

Trotz des Profianspruchs läßt der Computergegner stellenweise zu wünschen übrig – je größer das Szenario, desto schwächer die Strategie. Deshalb sollten erfahrene Taktiker mit Handicap spielen, oder die Rolle eines Befehlsempfängers übernehmen und nur einzelne Regimenter steuern. Mit einem menschlichen Gegner stellt sich dieses Problem nicht, doch muß man viel Zeit und Geduld mitbringen, um längere Missionen durchzustehen. Die Battleground-Serie erinnert an komplexe Brettspiele und wird Einsteiger kalt lassen, doch in Sachen historische Akkuratesse bleibt sie ungeschlagen.

BATTLEGROUND-SERIE

Hersteller:	Empire	Hardware:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 3.1	Sprache:	Deutsch (Teile 1 und 2); Englisch (Teile 3 und 4)
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei		

Präsentation:	Durchschnitt	Gegner-KI:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Szenarios:	Gut	Komfort:	Gut	Ausstattung:	Durchschnitt

AUF EINEN BLICK

PLUS: Komplexes Regelwerk; viele Komfortfunktionen; historisch akkurate Szenarios.

MINUS: Viele Textfenster; peinliche Videos; teils zäher Spielablauf; schlechtes Scrolling.

15. PLATZ

Aufbau-Strategiespiele

EIN STEIN AUF DEM ANDEREN



Im Gegensatz zu seinen Kollegen ringt der Aufbaustratege bei »SimCity 2000« & Co meist nicht mit einem Konkurrenten. Statt dessen steht die Auseinandersetzung mit einem verzahnten Regelwerk im Vordergrund.

Bewohner des Schwabenlandes wissen es seit langem: Die wahre Berufung des neuzeitlichen Menschen besteht darin, jahrelang in mehrere Bausparverträge einzuzahlen, diese schließlich einzulösen und dann bis zum Rentenalter extensive Schuldentilgung zu betreiben. Zwischendrin wird ein für die Ewigkeit gebautes Reihenhäuschen in die nächste Vorstadtsiedlung gestellt, um das sich wenige Jahrzehnte später die lieben Erben überaus heftig streiten werden. Aber auch jüngere Menschen, die schon angesichts ihrer monatlichen Monopoly-Miete kräftig schlucken, können ihre Sehnsucht nach Schutz und Geborgenheit ausleben – mit Hilfe des PCs. Seit »SimCity« gibt man sich freilich nicht mehr mit irgendwelchen »eigenen vier Wänden« ab. Nein, ganze Städte werden aus dem Boden gestampft, ausgebaut und mit virtuellen Bewohnern gefüllt.

Rang	Titel	Präsentation	Szenarios	Gegner-KI	Komfort	Multiplayer	Ausstattung
1.	SimCity 2000	Sehr gut	Gut	nicht v.	Gut	nicht v.	Durchschnitt
2.	Siedler 2	Gut	Durchschnitt	Gut	Gut	Durchschnitt	Gut
3.	Transport Tycoon Deluxe	Gut	Gut	Durchschnitt	Durchschnitt	nicht v.	Sehr gut
4.	Theme Park	Gut	Durchschnitt	Durchschnitt	Gut	nicht v.	Gut
5.	Caesar 2	Gut	Durchschnitt	Durchschnitt	Gut	nicht v.	Durchschnitt
6.	Railroad Tycoon Deluxe	Schlecht	Gut	Gut	Durchschnitt	nicht v.	Durchschnitt
7.	Alien Legacy	Durchschnitt	Gut	nicht v.	Durchschnitt	nicht v.	Durchschnitt
8.	SimCity Enhanced	Durchschnitt	Durchschnitt	nicht v.	Durchschnitt	nicht v.	Durchschnitt
9.	SimTower	Durchschnitt	nicht v.	nicht v.	Gut	nicht v.	Schlecht
10.	A4 Networks	Durchschnitt	Durchschnitt	nicht v.	Schlecht	nicht v.	Durchschnitt

Hier sehen Sie die Rangfolge der zehn besten Aufbau-Strategiespiele. Präsentation schließt Grafik, Sound und Atmosphäre ein. Ein gute Note bei den Szenarios läßt auf abwechslungsreiche Landschaften und Missionen schließen. Die Komfortwertung richtet sich nach Interface und Infomenüs. Die Computer-KI gibt die Spielstärke des Computergegners an – betrügt dieser oder läßt er sich nicht in die Karten schauen, gibt es eine schlechtere Note. Unter dem Stichwort Ausstattung werden Levelanzahl und Editoren beurteilt. Die Multiplayer-Note schließlich sagt Ihnen, wie gut die Mehrspielerfunktionen sind. Bei den auf Solo-Partien spezialisierten Aufbauspielen steht hier oft ein »nicht vorhanden«.

Dem wirklichen Leben abgeschaut

Natürlich ist für den Erfolg der Aufbau-Strategiespiele nicht nur das oben geschilderte Bauspar-Gen verantwortlich. Wer früher als Dreikäsehoch im regennassen Inhalt eines Sandkastens herumgeschippt hat, weiß um die Faszination, mit Hilfe kleiner Plastikeimer und Bauklötzchen mächtige Ritterburgen in die Höhe zu ziehen. Doch nur eine Sache ist schöner als konstruktives Werkeln: am Schluß alles wieder kaputtzumachen. Deshalb belassen es die virtuellen Sandkastenspiele nicht nur beim Aufbau eines funktionierenden Mikrokosmos. Die Spielplatz-Katastrophen aus Kindertagen, etwa neugierige Hunde oder heftige Gewitter, finden sich als fiktive Feuersbrünste, Software-Schneestürme oder Bildschirmbeben wieder. Einzeln anwählbar natürlich, schließlich will man selbst bestimmen, wann die eigene Schöpfung wieder in leeres RAM umgewandelt wird.

Menschliche Konkurrenz (im Beispiel das neidische Nachbarskind) wird von Designern und Kunden hingegen nicht sonderlich betont. Das Aus-dem-Boden-Stampfen eines Transportwegenetzes und die resultierenden Staus, Zugunglücke und Umsatzeinbußen reichen meistens aus, um den Homo Tycoonens an den Bildschirm zu fesseln.

Ein friedliches Genre – mit Ausnahmen

Trotz des friedvollen Charmes eines »SimCity 2000« sind gerade diejenigen Aufbau-Spiele interessant, bei denen nebenher ein wenig gekämpft wird. In »Siedler 2« hat man es mit drei Konkurrenzvölkern zu tun, in »Caesar 2« ziehen plündernde Barbarenhorden durch Ihre vorbildlich kultivierte Provinz. Bei »Alien Legacy« wartet gar eine unheimliche Bedrohung der dritten Art auf die Kolonisierer eines Sonnensystems. Doch selbst der seriöse Präsident einer Eisenbahngesellschaft darf das Kriegsbeil schwingen: Er schnappt dem Konkurrenten profitable Transportwege weg oder blockiert seine Streckennetze mit fies plazierten Gleisabschnitten.

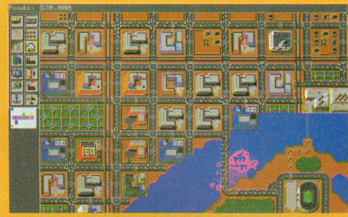
Viele Aufbauspiele verstehen sich als Simulation einer virtuellen Welt – meist steuert man die Bewohner nicht direkt, sondern sieht ihnen zu, wie sie sich an die von einem selbst geschaffenen Lebensumstände anpassen. Ob es die Wasserversorgung und Wohnqualität eines Stadtviertels ist oder das Einrichten der Logistik eines mittelalterlichen Staates, der spielerische Inhalt ist der Wirklichkeit abgeschaut und läßt stundenlanges Experimentieren zu. Noch dazu ganz ohne die Gefahr, geteert und gefedert aus dem Dorf gejagt zu werden oder Bekanntschaft mit einer wütenden Meute unterbezahlter Schaffner zu machen ...

So bewerten wir

In die Kategorie »Aufbauspiele« ordnen wir alle Strategiespiele ein, bei denen die Simulation eines Mikrokosmos im Vordergrund steht, dessen Regeln man verändern kann. Ganz konkret errichtet man in jedem der vorgestellten Spiele Gebäude unter Verbrauch von Ressourcen. Am Ende eines Tests finden Sie den Wertungskasten. Die wichtigste Angabe ist die **Plazierung** des Titels: Wir haben die besten zehn Aufbauspiele in einer Rangliste angeordnet. Dabei flossen objektive Bewertungskriterien ebenso ein, wie unsere subjektive Meinung. Beachten Sie, daß jedes der vier vorgestellten Untergenres der Strategiespiele eine eigene Rangliste hat – schließlich läßt sich ein »War Wind« schlecht mit »SimCity 2000« vergleichen.

Zudem bewerten wir sechs Faktoren in fünf Stufen, von »Sehr schlecht« bis »Sehr gut«. Im Aufbaugenre ist der »Hinguckfaktor« sehr wichtig: Man möchte nicht nur abstrakte Regeln beeinflussen, sondern seine Leute über den Bildschirm wuseln sehen. Dies wird beim Punkt **Präsentation** gewürdigt. Mit **Szenarios** werden die Spielfelder, abwechslungsreiche Vorgaben sowie sonstige Unterscheidungsmerkmale zwischen den Missionen benotet. Die **Computer-KI** zeigt, wie spielstark der PC zieht. Im Aufbaugenre verzichten viele Programme auf einen Computergegner oder täuschen ihn (wie SimCity 2000) nur vor. Deshalb steht hier beim Fehlen von echter Konkurrenz ein »nicht vorhanden«. Beim **Komfort** belohnen wir, wenn alle Funktionen ohne umständliche Menüs erreichbar sind. Auch die Möglichkeit, das Spielfeld zu drehen oder zu zoomen, wird positiv eingerechnet. Von allen Untergenres der Strategie betonen die Aufbauspiele am wenigsten den **Multiplayer**-Modus. Selbst die »Network Edition« des vielgepriesenen SimCity 2000 kann nicht überzeugen. Entsprechend häufig ist hier der Eintrag »nicht vorhanden«. Die **Ausstattung** wertet vorhandene Editoren sowie die Szenarioanzahl. Am Ende des Wertungskastens werden dann noch die wichtigsten Plus- und Minuspunkte stichwortartig aufgeführt.

DIE MEILENSTEINE



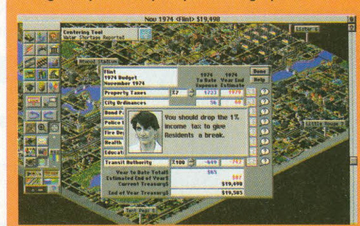
1989: SIMCITY hat ein ebenso einfaches wie geniales Konzept: Jeder hat schon mal eine Stadt gesehen, also kann jeder eine am Computer basteln. Mittels Vorgabe rechteckiger Siedlungsgebiete lockt man Bürger, Geschäfte und Industrien an. Durch geschicktes Planen wird aus dem Städtchen eine Metropole.



1990: RAILROAD TYCOON läßt Kindheitsträume wahr werden. Wie damals unter dem Weihnachtsbaum darf man nun am Computer Eisenbahnstrecken basteln und Züge zusammenstellen. Viele Programmroutinen und Ideen (etwa das Kartensystem) finden sich im danach erscheinenden »Civilization« wieder.



1993: DIE SIEDLER machen sich vom malerischen Mülheim auf, die deutschen Aufbaufans in ihren Bann zu ziehen. Blue Bytes mittelalterliche Herumwuselei erscheint zunächst auf dem Amiga und mit Verspätung 1994 auf PCs. Neben friedlichem Siedeln darf gekämpft sowie per Splitscreen gespielt werden.



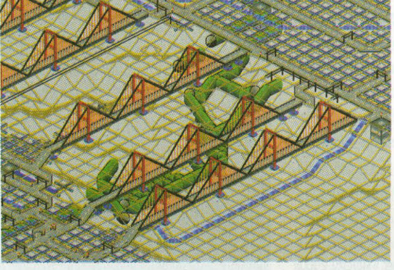
1994: SIMCITY 2000 wurde oft kopiert, aber nie erreicht. Seit mehreren Jahren verteidigt es sich hartnäckig an der Spitze der Aufbau-Strategiespiele. Die detaillierte Grafik sowie spielerische Details und einfaches Interface genügen auch modernen Ansprüchen. Fans freuen sich über mehrere Add-ons.

DIE MAXIS-METROPOLE

Fünf Jahre nach »SimCity«, dem anerkannten Urvater aller Städtebauspiele, sicherte sich Maxis erneut den ersten Platz im Aufbaugenre – und kann ihn bis heute verteidigen.

▲ Durch die isometrische Darstellung gewinnt SimCity 2000 erheblich an Realismus und Übersicht.

Die Geschichte ist bekannt, der Spielwitz enorm – »SimCity« eroberte die Herzen aller Fans von Aufbauspielen im Sturm. Die Zeit blieb jedoch nicht stehen, und mit der müden VGA-Grafik des Originals ließ sich niemand mehr hinter dem Ofen hervorlocken. 1994 wurden die Wünsche zahlloser Fans erhört: »SimCity 2000« kam mit runderneuertem Design und sagenhaften Baumöglichkeiten auf den Markt. Glücklicherweise wurde das brillante Spielprinzip des Vorgängers dabei nicht vergessen, sondern behutsam erweitert. Und so ist es auch heute noch faszinierend, einer Kleinstadt zu kosmopolitischem Glanz zu verhelfen.



Gut zu erkennen: das zerklüftete Flußbett mit mehreren U-Bahn-Tunnels.

Die dritte Dimension

Statt der zweidimensionalen Draufsicht des Vorgängers dürfen Sie in schönster isometrischer 3D-Ansicht den Bulldozer durch die Gegend fahren. Dabei ist auch das Baugelände nicht mehr eben: Berge und Täler mit bis zu 32 Höhenstufen schmücken die Landschaft und erfordern eine anspruchsvollere Planung. Mit Tunnels lassen sich Berge überwinden, alternativ dazu können die Hügel auch mühsam abgetragen werden. Freuen Sie sich, wenn Sie einen Flußlauf am Berghang entdecken. Diesen können Sie mit einem Wasserkraftwerk zur Elektrizitätsgewinnung nutzen. Ohnehin gibt es zahlreiche neue Energiequellen: Außer Sonne, Wind und Wasser lassen sich Mikrowellen oder die Kernfusion nutzen.

Selbst im Untergrund ist jede Menge los. Neben der Stromversorgung wollen die Häuser und Bauwerke auch an das städtische Wassernetz angeschlossen werden, in dem Pumpstationen und Wassertürme für genügend Druck sorgen. Klärwerke und Entsalzungsanlagen wachen über der Qualität des Wassers. Außerdem müssen Sie keine Häuser mehr für S-Bahn-Trassen einreißen – U-Bahnen lösen das Problem. Diese verbinden außerdem zwei durch Wasser geteilte Landstriche miteinander. Für Autos gibt es Tunnels – natürlich können sie mit einer Brücke ebenfalls von Ufer zu Ufer gelangen. Zwischen den verschiedenen Ebenen schaltet man bequem um, so daß entweder die Hochhäuser, nur die Straßen oder die unterirdischen Rohrkilo-

SIMCITY 2000 NETWORK EDITION

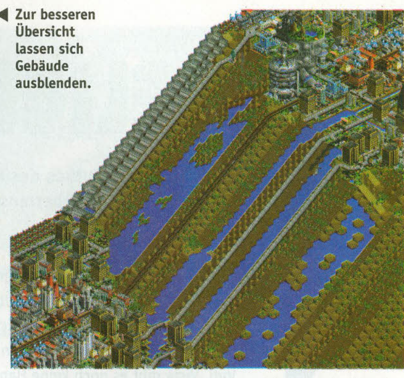
Jüngster Sproß der SimCity-Serie ist die Netzwerk-Edition, in der Sie gemeinsam mit bis zu drei Freunden per Netzwerk, Modem oder Internet ans Werk gehen können. Vom Prinzip her eine sehr gute Idee – die Ausführung sorgt leider für Sorgenfalten. Das Benutzer-Interface, eigentlich sehr intuitiv und einfach zu bedienen, wurde verändert. Nun müssen oft mehrere Menüs für Aktionen abgesucht werden, die im normalen Spiel mit einem einzigen Mausklick erreichbar waren. Die Kooperation zwischen den Teilnehmern ist schwierig: Ein Spieler kann keine Gebäude eines anderen anmieten, auch gemeinschaftliche Bahnlinien sind nicht drin. Fährt ein Schiff von der Stadt des ersten Spielers in Richtung des zweiten, dreht es vor Erreichen dessen Hafens wieder um. Allenfalls finanzielle Hilfen oder Deals wie »Krankenhausnutzung gegen Polizeischutz« sind möglich. In einem Chat-Fenster können sich die Mitspieler unterhalten. Der Multiplayer-Modus würde nach unseren Kriterien ein »Durchschnitt« als Wertung erhalten. Da SimCity 2000 das wesentlich bessere Solospiel ist, haben wir nur dieses bewertet. Einzelspieler sind vor allem mit der »SimCity 2000 CD Collection« gut beraten, die neben dem Hauptprogramm etliche Bonusstädte sowie das »Urbal Renewal Kit« (mit Grafikeditor) enthält.

Network Edition: Per Chat-Fenster können die Spieler miteinander in Kontakt treten.

Aufbau-Strategie

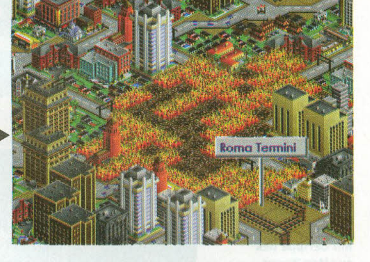






◀ Zur besseren Übersicht lassen sich Gebäude ausblenden.

An steilen Hängen wie diesem machen sich Wasserkraftwerke zur Energieproduktion bezahlt.



Ein selbstverschuldetes Flammenmeer: Rom brennt fast so schön wie zu Neros Zeiten. ▶

meter zu sehen sind. Ebenso kann man die Ansicht drehen und in verschiedenen Stufen zoomen.

Zeitungslektüre für den Städteplaner

Flexibel geht es bei der Grundbebauung vor. Nach der Wahl zwischen leichter und dichter Bebauung passen die Sims die Bauwerke den Grundmaßen entsprechend an – vorbei die Tage, als eine Parkanlage ein unveränderlicher Klotz mit festen Kantenlängen war. Wohn-, Industrie- und Handelsgebiete können auf diese Weise in die kleinsten Ecken eingepaßt werden. Die etwas begrenzte Gebäudeauswahl von SimCity wurde erheblich erweitert. Unter anderem ergänzen nun Schulen, Universitäten und Gefängnisse die Polizei- und Feuerwehrstationen. Ein Mausklick offenbart Statistiken wie die Reaktionszeit der Feuerwehrmänner oder die Besucherzahl des örtlichen Zoos. Ihre Stadien dürfen Sie benennen und sogar die Ergebnisse der Spiele abfragen. Wächst Ihre Stadt über 60 000 Einwohner an, fragt die Regierung, ob sie eine Militärbasis errichten darf. Dadurch entstehen eine Menge neuer Jobs, und die Bevölkerung freut sich. Die Stimmung der Einwohner sollten Sie außerdem durch das Lesen von bis zu sechs verschiedenen Zeitungen im Auge behalten. Extrablätter versorgen Sie mit den allerneuesten Schlagzeilen, die ebenfalls für Ihre Bürgermeisterkarriere wichtig sind. Wie beim Vorgänger gibt es fünf feste Szenarien und vier fertige Städte, die auch wieder von Katastrophen wie Flugzeugabstürzen, Tornados, Monstern oder einem fiesen Ufo heimgesucht werden können. Wer bislang dachte, eine Feuersbrunst sei die schlimmste Katastrophe moderner Städteplaner, der sollte einfach einige Monate die Steuern zu hoch ansetzen und sich um nichts mehr kümmern: Wenn Sie nicht vorher abgewählt werden, dürfen Sie sich mit herumziehenden, brandschatzenden Menschenmobs auseinandersetzen.

Auf CD: Spielbare Demo

ROLAND AUSTINAT

War bei »SimCity« noch der Flughafen das höchste der Gefühle, sind es beim Nachfolger fortschrittliche Kraftwerke und eine der hier abgebildeten Arkologien. Diese turmartigen Strukturen werden erst im Laufe der Jahre entwickelt und dienen jenseits der Jahrtausendwende als Wohn- und Arbeitsraum für viele hundert Sims. Die zahlreichen neuen Gebäudetypen motivieren, die Stadt möglichst lang in den schwarzen Zahlen zu halten. Dazu lassen sich nicht nur eine, sondern verschiedene Steuern und Abgaben einsetzen.

Ein genialer Schachzug: Alte Städte können in das neue Spiel importiert werden. Eine Menge Atmosphäre kommt für mich durch Kleinigkeiten wie Schulnoten und Sportergebnisse oder die Zeitungsnachrichten ins Spiel. Leider haben sich in der deutschen Version ein paar Schnitzer in die Artikel geschlichen (»Frau wird 1049«), die den ansonst überaus positiven Eindruck trüben. Die Langzeitmotivation von SimCity 2000 sucht jedoch nach wie vor ihresgleichen. Trotz der peinlichen Netzwerk-Edition ist das Spielprinzip noch längst nicht ausgereizt: In Kürze erscheint »SimCopter«, bei dem man mit verschiedenen Hubschraubern durch die eigenen SimCity-2000-Städte fliegen wird.

SIMCITY 2000

Hersteller:	Maxis	Hardware:	DX4/100, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows	Sprache:	Deutsch; mäßig übersetzt
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Sehr gut	Gegner-KI:	nicht v.	Multiplayer:	nicht v.
Szenarios:	Gut	Komfort:	Gut	Ausstattung:	Durchschnitt

AUF EINEN BLICK

PLUS: Viele Gebäude; dreidimensionale Karten; detaillierte Infos über die Sims; ausgefeiltes Finanzsystem.

MINUS: Spielgeschwindigkeit verlangsamt sich bei zunehmender Stadtgröße; Tunnelbau etwas unübersichtlich.



WUSELIGE PIXELPIMPFE

Es muß was dran sein am Mythos des Häuslebauens: Blue Bytes Pixel-Bauarbeiter überrennen zum zweiten Mal die Bildschirme.

Ein Schiff gerät in einen Sturm und havariert vor einer fremden Küste. Normalerweise würden die Überlebenden nun schleunigst ihre Anwälte anrufen, um möglichst viel Schmerzensgeld herauszuschlagen. Doch in »Siedler 2: Veni, Vidi, Vici« gibt es noch keine Handys, die gestrandeten Römer müssen sich ein neues Zuhause zimmern. Ausgehend vom Hauptquartier werden Wege gelegt, auf denen alsbald Arbeiter herumwuseln und Träger Vorräte transportieren. Im Gegensatz zum ersten Teil ist das Siedeln kein reiner Selbstzweck. Vielmehr arbeitet man sich durch die zehn Szenarios einer Kampagne, in denen es jeweils bestimmte Aufgaben zu erfüllen gilt. Dabei trifft man auf drei andere Völker mit eigenem Baustil und Trachten-Look. Am Ende einer Mission steht immer das Erreichen eines geheimnisvollen Tors, das die Exilrömer ihrer Heimat ein ganzes Stückchen näher bringt.



▲ Während das erste Schiff in See sticht, wird schon am Gerippe des zweiten gewerkelt.

Das links neben dem Hauptquartier zu sehende Katapult hilft vor allem bei der Verteidigung.

Simulation einer Miniaturwelt

Die große Stärke von Siedler 2 ist es, dem Spieler eine kleine Welt im Computer vorzugaukeln. Das fängt bei der Grafik an: Ihre Untertanen sausen eifrig herum, schleppen Lasten, sägen Baumstämme zu, ziehen Gerüste hoch, bringen Saatgut aus oder schöpfen Wasser. Haben sie gerade mal nichts zu tun, lesen sie Zeitung, üben Seilspringen oder dösen vor sich hin. Aus den Schornsteinen steigt Rauch auf, in Schweinezuchten sind kleine Ferkel zu erkennen. Die Bäume wiegen sich im Wind, allerlei Getier rennt herum. Doch Hasen und Rehe müssen aufpassen, denn Ihre Jäger stellen ihnen nach, um die Fleischversorgung zu sichern. Zur Grafik gesellt sich die passende Soundkulisse mit Arbeitsgeräuschen und Vogelgezwitscher.





Geologen zeigen mit Schildern die verborgenen Bodenschätze an.

◀ Per Beobachtungsfenster bleiben wir diesem Legionär auf den Fersen.

Putzig aber hochkomplex

Hinter dem fröhlichen Gewimmel mit bis zu 64 000 Siedlern steckt eine knallharte Wirtschaftssimulation, die erheblich komplexer ist als etwa die von »Transport Tycoon Deluxe«. Die Nahrungsversorgung beispielsweise setzt sich aus Fleisch, Brot und Fischen zusammen. Holzfäller schicken ihre Stämme zu Sägewerken, wo sie zu Brettern verarbeitet werden, die für Bauten aller Art dienen, darunter Schiffe. Nicht vernachlässigt werden darf das Prägen von Goldmünzen, mit denen man Soldaten im Rang befördert. Zum Anwerben von Truppen braucht es neben Waffen auch Bier – ganz freiwillig scheint niemand zum Wehrdienst zu wollen. Aber auch jeder andere Beruf erfordert spezielle Werkzeuge, die von Schmieden hergestellt werden. Insgesamt gibt es rund 30 Güter, deren Produktion und Verteilung von Ihnen kontrolliert wird. Alle Vorräte werden über die Wege transportiert, die in viele kleine, durch Fahnen gekennzeichnete Abschnitte unterteilt sind. Stauen sich an Knotenpunkten Waren, helfen Lastesel aus, die mehrere Güter auf einmal befördern.



Gelbe Symbole verdeutlichen auf Tastendruck, an welche Stellen Gebäude welcher Größe hinpassen.



Nach Grenzstreitigkeiten müssen die Pixelfiguren der unterlegenen Seite fliehen.

Grenzkonflikte mit den Nachbarn

Obwohl Siedler 2 ein sehr friedliches Spiel ist, kommen Sie ums Militär nicht herum. Denn Ihre Untertanen werkeln nur innerhalb einer abgesteckten Region ums Hauptquartier herum. Zur Vergrößerung des Einflußgebiets plaziert man Wachstuben und Türme an den Grenzen; jedes der vier Militärgebäude nimmt unterschiedliche Soldatenzahlen auf. Zusätzlich gibt es Katapulte, die unter Verbrauch von Steinen beim Verteidigen helfen. Bläst man zum Angriff, wuselt die gewünschte Zahl von Legionären aufs anvisierte Gegnergebäude zu. Diesem kommen benachbarte Garnisonen zur Hilfe, bevor putzige Schwertduelle entbrennen. Gewinnt der Angreifer, besetzt er das Wachhaus, und die Grenze verschiebt sich zu seinen Gunsten. Liegen dadurch plötzlich Häuser des Verteidigers außerhalb seines Einflußgebiets, werden sie von ihren Bewohnern hastig angezündet und verlassen; Tote gibt es keine.

Siedler 2 hatte mit zahlreichen kleineren Bugs zu kämpfen. Spätestens mit der Missions-CD will Blue Byte alle Probleme behoben haben. Auf dem Add-on ist ein Editor enthalten, mit dem man eigene Karten generieren kann. Die Grafik präsentiert sich jetzt im winterlichen Schnee-Look. In einer neuen Kampagne besiedelt man unter anderem Europa und Nordamerika. Die Daten-CD wurde bei der Bewertung nicht berücksichtigt.





Hier sehen Sie ein Bild aus der Missions-CD zu Siedler 2 – trotz Schnee laufen die Pixelfiguren in kurzen Hosen herum.

JÖRG LANGER

Kein herzallerliebst animierter Minilegionär ist meine Lieblingseinheit, auch nicht das Katapult (das sich übrigens herrlich aggressiv einsetzen läßt). Es sind die Esel, über die ich mich bei Siedler 2 am meisten freue. Denn während sonst auf jedem Streckenabschnitt nur jeweils ein Träger eine Güterart befördern kann, schleppt der Packesel alles auf einmal zur nächsten Flagge. Dadurch werden gerade vor dem Hauptquartier die Wege entlastet. Noch dazu kommt man relativ schnell an die gar nicht widerspenstigen Vierbeiner heran: Etwas Wasser und Getreide ist notwendig, schon läuft die Eselszucht an. Im Vergleich zum ersten Teil wurde viel verbessert. Dank Missionen hat man endlich ein echtes Ziel vor Augen, für Abwechslung sorgen Schiffahrt, Ödlandterrain und die drei Gegnervölker. Bei keinem anderen Spiel ist der Hinguckfaktor so hoch – Sie werden sich immer wieder dabei ertappen, einfach nur Ihren stecknadelkopfgroßen Untertanen beim Arbeiten zuzuschauen. Das bringt mich zu meinem größten Kritikpunkt: Das ganze Spielsystem ist auf indirekte Steuerung ausgelegt. Es wäre schön, Späher, Schiffe und Kampfeinheiten per Hand gezielt bewegen zu können – das würde den Spieler viel mehr in die Handlung integrieren. Doch trotz dieses Makels gehört Siedler 2 zum Spitzenduo der Aufbau-Strategie.

DIE SIEDLER 2

Hersteller:	Blue Byte	Hardware:	DX4/100, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch

Anzahl der Spieler: Einer bis Zwei (an einem PC, zwei Mäuse notwendig)

Präsentation:	Gut	Gegner-KI:	Gut	Multiplayer:	Durchschnitt
Szenarios:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Ausstattung:	Gut

AUF EINEN BLICK

PLUS: Ausgefeiltes Wirtschaftssystem; liebevolle Grafik mit vielen kleinen Gags; feste Aufgaben.

MINUS: Nur indirekte Steuerung statt gezieltem Bewegen einzelner Figuren; keinerlei Diplomatie.



2. PLATZ

Transport Tycoon Deluxe

EDELSPEDITION

Fremde Federn schmücken gut: Chris Sawyer lieh sich von Sid Meier die Grundidee zu einem Aufbauspiel erster Güte.

Sid Meiers Eisenbahnspiel »Railroad Tycoon« hat zu Recht viele Fans. Einer davon, Chris Sawyer, borgte einige Grundkonzepte aus und entwickelte das namensverwandte »Transport Tycoon«, ebenfalls für Microprose. Geneigte Stadtplaner erschließen große Landkarten für den Verkehr, und das nicht nur per Bahn: Straßen, Wasserwege und Fluglinien dienen dem Güter- und Personentransport. Der später erschienene Editor wurde von Microprose samt Hauptprogramm als »Transport Tycoon Deluxe« neu veröffentlicht.

Eine fast perfekte Bahnanlage. Durch geschickte Verknüpfung der Gleise untereinander lassen sich auch größere Mengen von Zügen bewältigen.



Das Spielzeugland ist sicherlich das skurrilste Szenario. Zuckerfabriken, Cola-Quellen und kunterbunte Häuser bestimmen hier das Landschaftsbild.

Vom Busfahrer zum Postboten

Mit einem knappen Startkapital versehen, bauen Sie am besten eine Buslinie. Eine Straße verbindet zwei kleine Dörfer, in deren Mitte jeweils ein Busbahnhof gesetzt wird. Schon kann man sich ein Fahrzeug samt Wartungsdepot anschaffen und den Betrieb aufnehmen. Dankbar nutzen die Bewohner der beiden Orte den Bus. Damit steigt die Attraktivität der Gegend, worauf sich mehr Menschen ansiedeln. Sind aus den Dörfern kleine Städte geworden, lohnt sich der Postdienst, frei nach dem Motto »Schreib mal wieder!«

Mittlerweile warten zahlreiche Betriebe auf Rohstoffe. So produzieren Erzminen Eisen, welches von Stahlwerken benötigt wird, deren Produkte wiederum in Fabriken Absatz finden. Letztere brauchen außerdem Vieh und Getreide, wofür Bauernhöfe zuständig sind. Die so hergestellten Konsumgüter landen in den Städten. Allerdings sind kleine Lkws auf die Dauer bei weitem nicht ausreichend, weshalb der Massenverkehr auf die Schiene verlagert werden sollte. Dazu legt man ein Gleisnetz an, das möglichst viele Züge auf kleinstem Raum verwalten kann.

In arktischen Klimazonen ist vor allem der rege Lebensmitteltransport in die Städte für ein blühendes Wachstum wichtig.



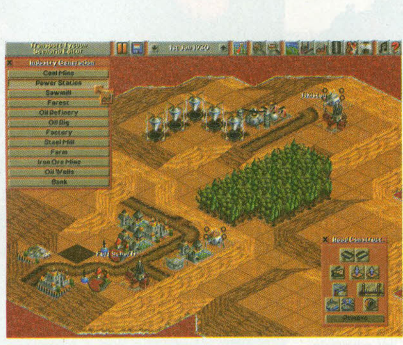
Neue Häfen braucht das Land

Haben Sie genug Kapital und Baufläche, dürfen Sie auch Flughäfen in die Landschaft setzen. Der Lufttransport lohnt sich vor allem für schnelle Personentransfers über große Strecken. Letztes Glied in der Kette sind Hafenanlagen, sofern die besiedelte Welt von

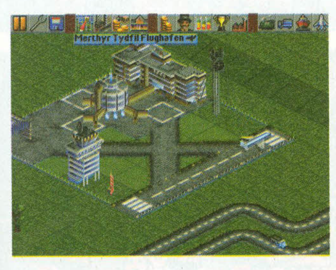
MICHAEL SCHNELLE

Man mag mich für ein großes Kind halten, aber mein Lieblingselement bei Transport Tycoon ist der Eisenbahnbau. Die anfänglich eingleisigen Strecken kunstvoll in ein komplexes Schienennetz zu überführen und mit Signalanlagen zu versehen, ist eine Wissenschaft für sich. Das sich schnell einstellende »Märklin HO«-Feeling entschädigt für alle aufwendige Planung. Mein Liebling ist die Diesellok Flo 47, die eine stolze Lebensdauer von 22 Jahren sowie 92-prozentige Zuverlässigkeit aufweist.

Fasziniert verfolgt man den Weg seiner Wagen und Entwicklungen der Ortschaften. Nach längerem Spielen machen sich jedoch einige Eigenarten störend bemerkbar. Letzten Endes dreht sich alles ums Geldverdienen; die Verknüpfungen der einzelnen Produktionsstätten sind weniger komplex, als man anfangs vermutet. Man besiedelt meistens auch nicht die ganze Landkarte, sondern beschränkt sich auf ein Gebiet und zwei lukrative Geschäftszweige. Außerdem lassen sich die (an sich fähigen) Computergegner durch ein paar Blockadegleise leicht verwirren. Das waren schon alle Kritikpunkte, für die der Editor locker entschädigt. Bitte einsteigen und die Türen schließen, der Zug fährt gleich ab!



Mit dem World Editor stellen Sie sich eigene Szenarios mit alternativem Mars-Grafikset zusammen.



Auch Lufttransporte können lukrativ sein.

großen Wasserflächen bedeckt ist. Im Laufe der Zeit kommen neue Vehikel wie Magnetschwebebahnen oder Hubschrauber dazu, auch Bahnhöfe oder Flugplätze lassen sich modernisieren. Profis kaufen Anteile an Konkurrenzunternehmen, um sie irgendwann ganz zu übernehmen. Neben den Computergegnern machen Ihnen Katastrophen zu schaffen. Transport Tycoon verwendet eine isometrische Vogelperspektive, die an britisches Landleben erinnert. Zusätzlich stehen drei weitere »Klimazonen« zur Auswahl: die Winterlandschaft Skandinaviens, tropische Gefilde und ein Spielzeugland. Dort warten Karamelminen, Zuckerbergwerke und Limonadenfabriken auf Anschluß. Man kann auch gegen einen menschlichen Konkurrenten um die Wette bauen. Wer die mitgelieferten Szenarien schon alle kennt, entwirft mit Hilfe des Editors seine eigenen. Außerdem darf man Variablen wie Gegnerintelligenz, Baugeschwindigkeit, Startkapital und Kreditrahmen verändern.



TRANSPORT TYCOON DELUXE

Hersteller:	Microprose	Hardware:	DX2/66, 8 MB RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (Modem, Netzwerk)		

Präsentation:	Gut	Gegner-KI:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Szenarios:	Gut	Komfort:	Durchschnitt	Ausstattung:	Sehr gut

AUF EINEN BLICK

PLUS: Guter Editor; individuell konfigurierbarer Schwierigkeitsgrad; vier grafisch unterschiedliche Szenarien.

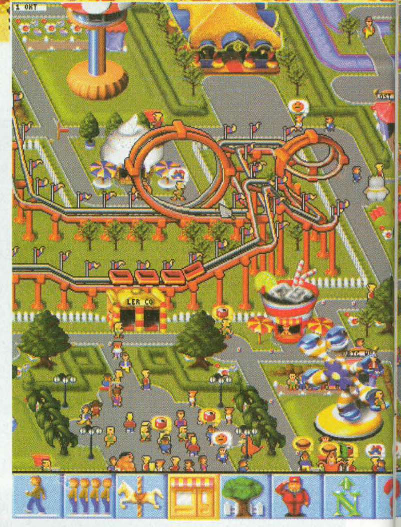
MINUS: Immer dasselbe Spielziel; teils unübersichtliche Menüs; Computer läßt sich leicht austricksen.

3. PLATZ

Theme Park

DISNEYLAND IN SPIELERHAND

Eben sind Sie noch selbst Achterbahn gefahren. Jetzt gilt es, mit einer Erbschaft einen eigenen Vergnügungspark aufzubauen.



Stellen Sie sich diesen prächtigen Erlebnispark in Bewegung vor, mit schaukelnden Schiffen, fahrenden Wagen und wuselnden Besuchern.

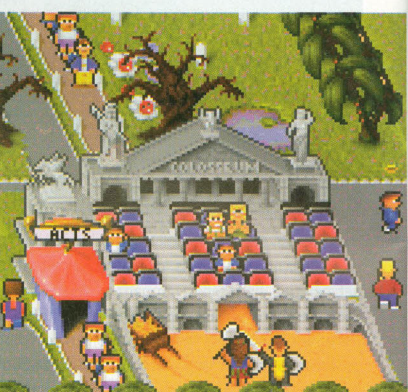
Wo stehen Menschen selbst im postkommunistischen Zeitalter noch stundenlang für einen kurzen Genuß an? Nein, nicht auf Kuba oder in Nordkorea, sondern in einem der westlich-kapitalistischen Vergnügungsparks. Deren begeisterungsfähige Besucher sorgen dafür, daß Walt Disneys Erben sich wegen der Altersversorgung keine grauen Haare wachsen lassen müssen. Was das mit Ihnen zu tun hat? Eine entfernte Tante vermachte Ihnen eine nette Summe Geld. Leider dürfen Sie sich dafür kein Strandhaus in Kalifornien kaufen, sondern sollen einen »Theme Park« errichten.



In der CD-ROM-Version kann man die einzelnen Rides per Animationssequenz »erleben«.

Immer nur hereinspaziert!

Wie bei jedem Aufbauspiel fangen Sie ganz von vorne an. Auf einer Weltkugel suchen Sie sich ein bezahlbares Grundstück aus und legen los. Damit die Besucher Ihres Parks möglichst bald wiederkommen, sollten Sie das Gelände so abwechslungsreich wie möglich gestalten. Wege führen zu Attraktionen wie Hüpfburgen, Karussells und Achterbahnen, an Buden werden Pommes und Limonade verkauft. Oft benutzte Geräte können schon mal ausfallen – stellen Sie besser versierte Mechaniker ein, die sich mit Hammer und Schweißbrenner an die Reparatur begeben. In Warteschlangen langweilen sich die Gäste, hier unterhalten verkleidete Angestellte. Man darf außerdem Wächter auf Patrouille schicken, damit im Park nicht randaliert wird. Außerdem halten diese nach dem Verbraucherschutz Ausschau. Sie können nämlich mit den Nahrungsmitteln experimentieren: Salzigere Fritten lassen die Cola-Verkäufe in die Höhe schnellen, ungezuckertes Popcorn ist zwar gesund, bleibt jedoch im Regal. Stellen die Kontrolleure solche Manipulationen fest, kann dies zur Rufschädigung und damit erheblich weniger Besuchern führen.



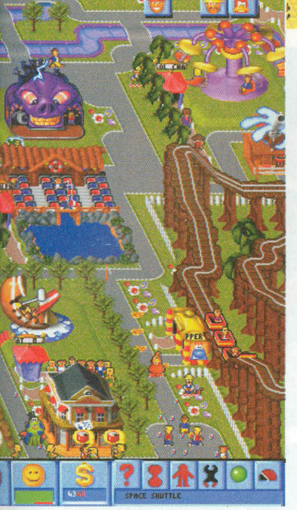
Im »Coloseum« liefern sich zwei Gladiatoren einen Schaukampf.

ROLAND AUSTINAT

Keine Angst vor langen Schlangen: Oktopus-Mann und seine Kumpels halten die Wartenden bei Laune. Diese Entertainer sind ganz klar meine Lieblinge: Die drolligen Animationen können mich manchmal so ablenken, daß ich das übrige Parkgeschehen für einen Moment aus den Augen verliere. Die Spaßmacher sind auch bei Regenfällen grandios, dann verteilen sie Schirme, damit die Parkgäste das Gelände nicht vorzeitig verlassen. Aber Achtung: Rockergangs schlagen die Clowns schon mal zusammen. Da machen sich Wächter bezahlt, die auf frei einstellbaren Pfaden die belebtesten Punkte patrouillieren.

Das übrige Personal wuselt gleichermaßen pflichtbewußt durch den Park. Soviel Einsatz muß jedoch in Tarifverhandlungen bezahlt werden. Noch heute gehört Theme Park zu meinen persönlichen Favoriten. Verkaufsbuden aufstellen, nebenbei an neuen Rides forschen und sich gegen die Konkurrenz behaupten – all das sorgt für lang anhaltenden Spielspaß. Dazu kann ich fast alles einstellen, vom Zuckergehalt der Eiscreme bis zu eigenen Achterbahn-Entwürfen. In der CD-Version darf man sich (nutzlos, aber unterhaltsam) 15 Rides per Render-Animation aus der Nähe anschauen. Für alle Aufbaufans und ehemaligen Disneyworld-Besucher ist Theme Park ein klares Muß.

Aufbau-Strategie



Bessere Attraktionen, mehr Besucher

Bäume und Seen verschönern die Landschaft, Aushilfen kümmern sich um Müll und die Toiletten. Für neue Fahrgeschäfte und Verkaufsstände sollten Sie beizeiten sorgen, ebenso für Warennachschub. Es gibt drei verschiedene Spielarten: Im einfachsten Modus werden jedes Jahr automatisch neue Rides zugänglich. Im mittelschweren Simulationsmodus müssen Sie nach neuen Attraktionen forschen und die Gefühle Ihrer Besucher beachten. Diese werden durch rund 30 »Denkblasen« über den Figuren angezeigt (»Dieses Spielzeug habe ich schon«). Wie in der Realität wollen die Parkbesucher ab und an etwas essen – nur werfen sie ihren Abfall ohne jedes Schuldgefühl auf den Boden. Wer Hunger hat, trinkt auch etwas – und schon klingelt es wieder in der Kasse. Doch mit vollem Magen in die Achterbahn zu steigen, kann durchaus unangenehme Folgen haben ...

Auf CD: Spielbare Demo

Ist die Mehrheit der Besucher zufrieden, steigt der Ruf des Parks. Im höchsten Schwierigkeitsgrad geht es schließlich an die Börse. Konkurrenten können in Ihren Park einsteigen, und ehe Sie sich versehen, ist die Aktienmehrheit futsch. Natürlich dürfen Sie im Gegenzug Parks der Konkurrenz kaufen oder eigene versteigern.



Tarifverhandlungen unter Zeitdruck: Sind die Kekse auf dem Teller alle, ist die Chance vertan.

THEME PARK

Hersteller:	Bullfrog	Hardware:	DX2/100, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch; gut übersetzt
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Gegner-KI:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Szenarios:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Ausstattung:	Gut

AUF EINEN BLICK

PLUS: Bis zu 1000 einzeln simulierte Parkbesucher; viele Rides und Buden; Aktienhandel.

MINUS: Keine Sabotage der Konkurrenz oder Werksspionage; kein Netzwerkmodus integriert.



PC PLAYER – DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

CHEFREDAKTEUR
Boris Schneider (bs); verantwortlich für den redaktionellen Teil

PROJEKTLEITUNG SONDERHEFT
Jörg Langer (la)

REDAKTION
Henrik Fisch (hf), Monika Stoschek (ms), Roland Austinat (ra), Alex Folkers (af), Michael Schnelle (mic), Magnus Kalkuhl (mk)
Freie Mitarbeiter: Martin Deppe, René Roggenbuck

CD-ROM-REDAKTION
Henrik Fisch; Toni Schwaiger (freier Mitarbeiter)

CHEFIN VOM DIENST
Susan Sablowski

REDAKTIONSASSISTENZ
Karin Spath

LAYOUT
Journalsatz GmbH

GRAFIKEN
Journalsatz GmbH

TITEL
Celal Kandemiroglu; Gestaltung: Journalsatz GmbH

GESCHÄFTSFÜHRER
Dr. Rüdiger Hennigs, Werner Mützel

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen
Telefon: (089) 9 91 15-0, Telefax: (089) 9 91 15-177, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz: Christoph Knittel, Tel. (089) 9 91 15-376, Sacha Zöttl, (089) 9 91 15-191
DMV-Verlagsbüro Eschwege, Postfach 1236, 37252 Eschwege, PLZ-Gebiet 0-5, Jens Klüver, Tel. (0 56 51) 92 93-95

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (089) 9 91 15-364

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Dornacher Straße 3a, 85622 Feldkirchen

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

DRUCK
Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG,
Postfach 10 03 40, 74523 Schwäbisch-Hall

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

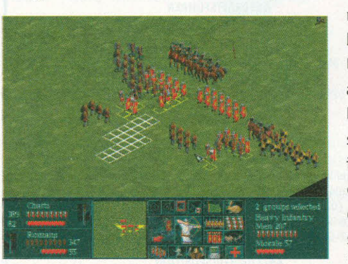


Caesar 2

VENI, VIDI, VICI

Als Gouverneur einer römischen Provinz bauen Sie nicht nur Städte, sondern erwehren sich auch neidischer Barbaren.

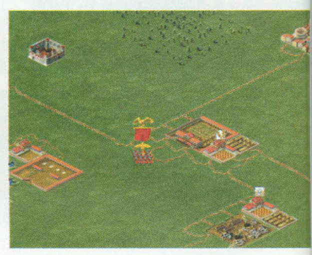
Erinnern Sie sich noch an das Städtebauspiel »Caesar« und das damit kombinierbare Taktikprogramm »Cohort«? Wenn nicht, ist das kein Grund zum Tai-Ginseng-Kauf, denn beide konnten nicht überzeugen. Doch mit »Caesar 2« hat Impressions einen funktionierenden Mix aus Aufbauspiel und Taktik zustande gebracht. Ihre Aufgabe ist es, nacheinander mehrere römische Provinzen zu kultivieren. Was genau zu tun ist, bestimmt der Kaiser, der hin und wieder bestochen werden möchte. Auf einer zoomenden Karte legt man Stadtbezirke an, in denen sich bald Bürger niederlassen. Die wollen fließendes Wasser, medizinische Versorung und Zugang zum nächsten Markt haben. Danach sollten Bildungseinrichtungen, Unterhaltungsstätten und Parkanlagen errichtet werden. Treffen möglichst viele solcher Faktoren zusammen, bauen Ihre Untertanen ihre anfänglich ärmlichen Behausungen aus, bis in besonders elitären Gegenden kleine Paläste entstehen. Je zahlreicher und wohlhabender die Bewohner, desto mehr Geld sammeln Ihre Steuereintreiber ein.



Kämpfe gegen Barbaren werden in einfachen Taktikschlachten abgewickelt.



Diese Stadt gedeiht; statt ärmlicher Hütten sieht man Mietkasernen und noble Wohnhäuser.



Im Umland führen Straßen von den Agrarproduzenten in die Städte.

Barbares ante portas

Neben der Stadt muß auch das Umland durch Bauernhöfe, Minen oder Steinbrüche erschlossen werden – diese beliefern die städtischen Betriebe mit Rohstoffen. Handelsposten und Häfen kurbeln die Wirtschaft an. Auch Forts und Mauern sind wichtig: Meist gibt es im Umland der Stadt Barbarendörfer, die angesichts Ihrer blühenden Metropole Plünderungsgedanken hegen. Manchmal bekommen Sie es auch mit Angriffen organisierter Heere zu tun. Wohl dem, der in seinen Kasernen Legionäre, Wehrpflichtige und Söldner sitzen hat, die dem Feind entgegengeschickt werden. Die Schlachten finden auf einer isometrischen Extrakarte statt; Sie geben Ihren Truppen in Ruhe Befehle, welche diese in Echtzeit ausführen. Lösen Sie durch fleißiges Kultivieren den Kaiser ab, dürfen Sie sich an den schwer zu unterwerfenden Regionen Nordeuropas versuchen, unterstützt von Ihrer Garde.

Auf CD: Spielbare Demo

MICHAEL SCHNELLE

Ich mag die Produktionsstätten, vor allem die der Winzer – Wein ist äußerst gewinnträchtig. Durch die dargestellte Anzahl von Fässern sehe ich, wieviel derzeit hergestellt wird. Diese Menge ist ein guter Indikator für das Wachstum der Stadt und die Arbeitsleistung des Umlands. Man weiß dadurch sofort, ob etwas im Argen liegt.
Caesar 2 ist absolut mustergültig, was Grafik, Sound und Bedienungskomfort angeht. So läßt die wohlorganisierte Hilfefunktion das Handbuch fast überflüssig werden. Scheint die Stadtentwicklung mal zum Stillstand gekommen zu sein, klären ausführliche Infomenüs jederzeit über die Ursachen auf. Durch Überblenden farbiger Flächen sieht man beispielsweise, welche Wohngegenden wieviel »Kultur« à la Arena abbekommen. Und der Provinzmodus ist nicht nur schmückendes Beiwerk, sondern ein eigenständiges Spielelement. Allerdings wirken die Kämpfe etwas aufgesetzt und bieten wenig taktische Möglichkeiten. Außerdem flaut die anfängliche Motivation nach der x-ten besiedelten Provinz ab, da keine neuen Gebäude hinzukommen. Doch Caesar 2 gehört klar zu den besten Aufbauspielen überhaupt und bietet kurzfristig sogar mehr Abwechslung als das große Vorbild SimCity 2000.

CAESAR 2

Hersteller:	Sierra	Hardware:	DX2/66, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch; gut übersetzt
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Gegner-KI:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Szenarios:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Ausstattung:	Durchschnitt

AUF EINEN BLICK

PLUS: Verknüpfung von Wirtschaft, Aufbau und Strategie; Umland wird einbezogen; Hilfsfunktionen.

MINUS: Wenig Abwechslung in späteren Provinzen; Kampfmodus und Truppenauswahl eingeschränkt.

5. PLATZ

Aufbau-Strategie

Railroad Tycoon Deluxe

BAHNFAHRT ERSTER KLASSE

Designer Sid Meier entwickelte ein faszinierendes Eisenbahnspiel, das in einer etwas verschönerten Deluxe-Version auch heute noch an den Bildschirm fesselt.

Im 19. Jahrhundert brachte die Erschließung ganzer Kontinente per Eisenbahn einen ungeahnten Aufschwung für die Wirtschaft – und ungeahnten Reichtum für die Investoren. In »Railroad Tycoon Deluxe« sollen Sie als Direktor eine florierende Bahngesellschaft aufbauen. Zu Beginn wählt man unter sechs Karten auf vier Kontinenten eine aus. Flugs werden zwei größere Städte mit einem möglichst geraden und steigungsarmen Schienenstrang verbunden, und die erste Lok beginnt ihr schnaufendes Dasein.

Der Bahnhof von Utrecht ist an die Streckennetze zweier konkurrierender Gesellschaften angeschlossen – ein ruinöser Tarifkrieg entbrennt.

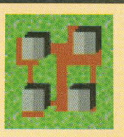
Hochwasserschaden an einer Holzbrücke! Rot geschaltete Signale (die kleinen Dreiecke) sperren den Streckenabschnitt.

Die Züge folgen den detaillierten Fahrplänen genau und pendeln auf der festgelegten Strecke.

Zeit ist Geld – außer bei Schüttgütern

Enge Kurven, steile Anstiege und viele Waggons senken die Geschwindigkeit Ihrer Züge. Und Zeit ist Geld: Sämtlicher Unterhalt für Gleise, Bahnhöfe und Züge fällt in Echtzeit anstatt rundenweise an. Außerdem können Sie für besonders schnelle Verbindungen deutlich höhere Fahrpreise einstreichen. Natürlich werden Transporte über lange Strecken besser entlohnt als Nahverbindungen. Eine Ausnahme bilden sogenannte Schüttgüter mit Festpreisen, bei denen Fahrtdauer und zurückgelegte Entfernung egal sind. In neu erbauten Bahnhöfen bringt man Angebot und Nachfrage zusammen. So bietet ein Sägewerk Holz zum Transport an, welches sehnlichst von einer Papierfabrik erwartet wird. Auf jedem Kontinent werden elf Güter von den Eisenbahnen verschoben. Eingefahrene Gewinne steckt man in die Vergrößerung des Streckennetzes, in stärkere Loks, den Ausbau der Bahnhöfe oder investiert sie an der Börse. Dort können Spekulanten auch Aktien der computergesteuerten Konkurrenz erwerben. Man sieht nicht die Eisenbahnen der Computergegner, die zudem bestimmte Regeln beim Streckenbau mißachten dürfen. Trotzdem kommt das Gefühl von Konkurrenz auf, wenn es um die exklusiven Anschlußrechte einer Ortschaft geht: Die Stadtoberhäupter geben derjenigen Gesellschaft den Zuschlag, die vor Ort die größere Frachtmenge umschlägt.

JÖRG LANGER



Die Fabrik steht hier stellvertretend für all jene Industrien, die in eine der langen Fertigungsketten eingebunden sind. So wird Kohle vom Bergwerk zum Stahlwerk verfrachtet. Dieses wandelt jede Wagenladung Kohle in eine aus Stahl um. Selbiger wird zu einer Fabrik transportiert, die daraus Waren herstellt, welche wiederum an jedes größere Dorf geliefert werden können. Am liebsten nutze ich diese mehrstufigen Prozesse mit langen Güterzügen voll aus: Der Zug, der die Kohle an das Stahlwerk liefert, wird dort ohne Leerlauf zum Stahl- und später zum Warentransport. Er bringt seinen eigenen Folgeauftrag quasi mit, und man verdient an derselben Ladung gleich mehrfach. Sind erstmal genügend Rohstoffe vorhanden, lohnt es sich, fehlende Industrieanlagen eigens zu errichten.

Wer von einer Wirtschaftssimulation Zahlenkolonnen und rundenweises Ziehen erwartet, wird von diesem Klassiker enttäuscht. Alle anderen werden auch heute noch viel Spaß damit haben – der noch dazu vollkommen friedlich ist. Das Programm läuft auch auf kleinen Rechnern sehr gut; wichtig ist nur, einen Festplatten-Cache wie Smartdrive zu aktivieren. Und glauben Sie mir, Railroad Tycoon benötigt viel weniger Platz als jede andere Modelleisenbahn ...

RAILROAD TYCOON DELUXE

Hersteller:	Microprose	Hardware:	DX/33, 2 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch; wenig Text
Anzahl der Spieler:	Einer		

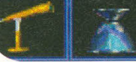
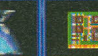
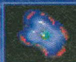
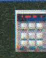
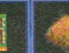
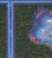
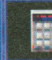
Präsentation:	Schlecht	Gegner-KI:	Gut	Multiplayer:	nicht v.
Szenarios:	Gut	Komfort:	Durchschnitt	Ausstattung:	Durchschnitt

AUF EINEN BLICK

PLUS: Langzeitmotivation durch Karriereleiter; gut dosierbarer Schwierigkeitsgrad.

MINUS: Verzögerter Bildaufbau beim Scrollen; wenig Übersicht bei vielen Zügen in einem Bahnhof.

6. PLATZ



Alien Legacy

GEFÄHRLICHES VERMÄCHTNIS

In Joe Ybarras Genremix erschließen Sie im Wettlauf mit der Zeit ein fernes Sonnensystem für menschliche Kolonisten.

Mit dem Weltraumabenteuer »Starflight« verknüpfte Joe Ybarra 1986 gleich drei Genres, nämlich Erkundungs-, Handels- und Rollenspiel. Vom selben Designer stammt »Alien Legacy«, das einen Mix aus Aufbau und Erkundung darstellt. Von einem schlecht verlaufenden Krieg gegen Außerirdische motiviert, schickt die Menschheit Saatschiffe los, um ihr Überleben zu sichern. Sie sind einer der Kapitäne. Doch als Ihre »Calypso« nach langer Reise im Zielsonnensystem ankommt, fehlt jede Spur von der »Tantalus« und ihrer Besatzung, die bereits 20 Jahre zuvor die Kolonisierung hätten beginnen sollen.



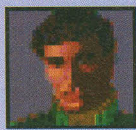
Beim Erkunden von Planetensektoren sehen Sie diese 3D-Sicht oder eine Vogelperspektive.

Suche nach den Überlebenden

Anstatt sich ins gemachte Nest zu setzen, müssen Sie somit ganz von vorn anfangen. Vom Mutterschiff aus transportieren Gleiter Materialien und Roboter auf die Oberfläche eines Planeten. Diese bereiten Lebensräume für die im Kälteschlaf befindlichen Passagiere vor, die in Gruppen aufgeweckt und in die entstehende Siedlung verfrachtet werden. Später schickt man das Mutterschiff zu anderen Planeten des Sonnensystems, um weitere Kolonien oder sogar Raumstationen zu errichten. Selbst an Bord der Calypso steht etwas Baufläche zur Verfügung.

JÖRG LANGER

Alien Legacy ist ein ungewöhnlicher Genremix, bei dem die Strategie klar überwiegt: Trotz Erkundung und Rahmenhandlung ist eine solide wirtschaftliche Basis unabdingbar. Die Flugsequenzen dürfen Sie sich keinesfalls actionlastig oder fliegerisch anspruchsvoll vorstellen. Die Gleiter bewegen sich auf Mausklick voran und können nur dann abstürzen, wenn durch übereifriges Scannen der Umgebung die Energie ausgeht. Auch die Kämpfe gegen Ende sind weder was für Joystick-Akrobaten noch Taktiker – wichtig ist die Gesamtstrategie und gutes Timing sowie die Entfaltung der Story.



Überaus hilfreich sind die Berater, die einem mit der Zeit richtig ans Herz wachsen. Sie geben gute Tips, treiben die Handlung voran oder mahnen Sie, nicht allzu sehr herumzutrödeln. Wer völlig versagt, wird schlimmstenfalls seines Kommandos enthoben. Neben einem maschinellen Mentor stehen Ihnen je zwei Forscher, Navigatoren, Ingenieure und Militärexperten zur Seite. Mein Favorit ist Oberst Dimitri Romanov, der zwar in der ersten Phase des Spiels mit seinen ständigen Forderungen nach neuen Gleitern nervt, später aber wichtige Tips zur Verteidigung der Kolonien gibt. Wenn es sein muß, setzt er sich auch selbst in einen Flieger (der sonst von Robotern oder namenlosen Piloten gesteuert wird) und düst zu einer brenzligen Stelle.

Dieser Aufbaupart mit seinen rechteckigen Konstruktionen und dem Verschieben von Gütern quer durchs Sonnensystem ist nur eine Seite von Alien Legacy. Ebenso wichtig ist das Absuchen der Planeten in einer »Flugsequenz«. Herumliegende Symbole, die für Ressourcen oder besondere Gegenstände stehen, sammelt man per Mausklick ein. Auf diese Weise findet man immer wieder Hinweise darauf, was mit der Tantalus geschehen ist. Manchmal deutet einer Ihrer Berater auf einen interessanten Sektor hin, den es dann abzusuchen gilt. Während die Tage vorbeihuschen (zeitbedingt, nicht rundenweise) und Ihre Forscher neue Technologien entwickeln, kommt man einer mysteriösen Bedrohung auf die Spur. Gegen diese wird dann in der spannenden Endphase des Spiels vorgegangen.



SimCity im All: Durch Sammeln und Produktion von Ressourcen bauen Sie Raumstationen und Kolonien.

ALIEN LEGACY

Hersteller:	Sierra	Hardware:	DX/33, 4 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch, viel Text
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Gegner-KI:	nicht v.	Multiplayer:	nicht v.
Szenarios:	Gut	Komfort:	Durchschnitt	Ausstattung:	Durchschnitt

AUF EINEN BLICK

PLUS: Gelungener Genremix mit spannender Rahmenhandlung; Berater unterstützen Sie.

MINUS: Auf die Dauer mühsames Routine-Erkunden der Sektoren; Kämpfe schlecht gelöst.

7. PLATZ

Aufbau-Strategie



(Also: Spaß ohne Ende!)

PC CD ROM - DOS & WINDOWS® 95

LORDS OF THE REALM II

Realtime Battles

Head to Head

Sequal to Lords of the Realm

Authentic medieval weapons

(The Siege is On!)

SIERRA

Im Mittelalter wird sich nichts geschenkt. Erst recht nicht, wenn's um die Krone geht. Bei LORDS OF THE REALM II können sich vier Netzwerk-Fürsten nach Herzenslust belagern und zwei Lords per Modem Öl ins Feuer gießen. Die Computer-Gegner sind übrigens auch nicht ohne. Mit neuen Taktiken in der animierten Echtzeitschlacht und erweiterter Waffenproduktion für Spaß ohne Ende!

CD-ROM GRATIS!

LFTR 2

Kostenlose SIERRA-Katalog CD-ROM

Nachname: Vorname:

Adresse: Wohnort:

Schicken Sie diesen Coupon an: Sierra Coktel Deutschland Robert-Bosch-Str. 32 63303 DREIEICH DEUTSCHLAND



SIERRA®

SimCity Enhanced

SIM-SALABIM

Interplays Version des Maxis-Klassikers »SimCity« stellt abermals die Frage: Haben Sie das Zeug, ein verschlafenes Dorf zur schillernden Großstadt zu machen?

Wer sich öfter über Fehlentscheidungen der örtlichen Politikerzunft aufregt (»Weshalb fährt die S-Bahn neuerdings an meinem Küchenfenster vorbei?«), kann sich bei »SimCity« über die Probleme der Städteplaner informieren. In dieser legendären Bürgermeistersimulation dürfen Sie unberührten Grund in blühende Landschaften verwandeln. Auch Interplay fand die Erfolgsthematik interessant, mochte aber nichts eigenes entwickeln. Also holte man sich von Maxis eine Lizenz für »SimCity Enhanced«. Während man inhaltliche Änderungen streng vermieden hat, wurde das ehrwürdige Produkt grafisch etwas aufgewertet. Vor allem die Videos fallen auf, welche Ihre verzweifelten Mitarbeiter (Polizeichef wird vor dem Präsidium überfallen) oder unschuldige Einwohner zeigen. Diese Szenen sind durchaus professionell und gut besetzt, bringen aber (wie auch ein Tutorialmodus mit Sprachausgabe) langfristig nicht viel.

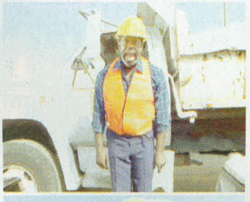
Ohne Moos nichts los

Mit ausreichendem Startkapital bewaffnet, legen Sie Straßen, Wohnsiedlungen, Geschäfte und Industriegebiete an. Noch ein Kraftwerk nebst Stromleitungen, schon fühlen sich die neuen Bewohner Ihres Örtchens so richtig wohl und beginnen, mit ihren Autos auf den Straßen umherzuwuseln. Ein Park oder ein Stadion hebt die Laune der Bevölkerung, und gegen Kriminalität und Feuersbrünste schützen Polizei- und Feuerwehrstationen. Nach einer Weile verlangt es die Industrie nach einem See- oder Flughafen. Das alles gibt es nicht umsonst – ohne Steuern bleiben die Kassen leer. Wenn Sie nach dem langersehnten Flughafenbau an der Steuerschraube drehen, danken Ihnen das die Sims schlecht. Ihre Popularität sinkt, und Sie können gar mit Abwanderungen aus der Stadt rechnen. Nehmen Sie Kredite auf, um Steuerschulden zu vermeiden, drücken wenig später Zinslasten auf Ihr Konto. Bescheidenheit und langsames Wachstum führen deshalb eher zum Erfolg, als auf dem Reißbrett geplante Fertigmetropolen.





Eins der beiliegenden Szenarien ist Hamburg im 2. Weltkrieg. Keine Angst, der historische Bezug ist vergleichsweise abstrakt.

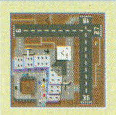






Die Schauspielerleistungen entbehren nicht einer gewissen Komik.

ROLAND AUSTINAT



Wenn Sie Ihre Stadtkarte erstmal mit dem 10 000 Spielmünzen teuren Flughafengebäude schmücken können, haben Sie es geschafft: Ihre Stadt hat sich vom Kaff zur ausgewachsenen Metropole gemausert. Ähnlich wie zuvor die Ozeanriesen auf den Gewässern, drehen jetzt Flugzeuge und Hubschrauber ihre Runden über den Häuserschluchten. Aber Achtung: Auch jetzt drohen nach wie vor die zahlreichen Unglücke wie Erdbeben oder Feuersbrünste, wenngleich die Maschinen nicht abstürzen können.
Diverse Statistiken und Übersichten erleichtern das Leben des wackeren Städtebauers. Neben spontanem Drauflosbauen stehen acht Szenarien mit bestimmten Aufträgen à la »Kernschmelze in Boston, siedeln Sie die Bewohner um« und ein paar Bonusstädte zur Auswahl. Durch die witzigen Videos kann sich SimCity Enhanced noch heute durchaus sehen lassen. Es richtet sich aber vor allem an Einsteiger, die nicht gleich mit der Optionsflut des Nachfolgers »SimCity 2000« konfrontiert werden wollen.

SIMCITY ENHANCED

Hersteller:	Interplay	Hardware:	DX2/66, 4 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch; wenig Text
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Gegner-KI:	nicht v.	Multiplayer:	nicht v.
Szenarios:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Ausstattung:	Durchschnitt

AUF EINEN BLICK

PLUS: Klassisches Aufbau-Spielprinzip; langanhaltende Motivation; witzige Filmschnipsel.

MINUS: SVGA-Grafik wird nicht ausgenutzt; behäbige Spielgeschwindigkeit; Videos technisch veraltet.

8. PLATZ

Aufbau-Strategie

SimTower

ÜBER DEN WOLKEN

Nicht länger Mieter sein, nicht länger über die Kneipe nebenan schimpfen: Bauen Sie Ihr eigenes Hochhaus mit Wohnungen, Büroräumen und Restaurants.

Was soll man noch simulieren, wenn bereits Ameisenhügel, Farmen, Städte, Inseln, Planeten und sogar das Leben selbst verarbeitet wurden? Maxis veröffentlichte 1995 einen eher bescheidenen Mikrokosmos: »SimTower« macht Sie zum Bauherrn, Makler und Aufzugsprogrammierer eines Wolkenkratzers. Dabei fällt bedeutend mehr Arbeit an als man es auf den ersten Blick vermuten könnte. Vor allem die Bewohner werden sehr schnell unzufrieden – und so ganz ohne Mieter und Pächter geht es dann eben doch nicht.

Ein ausgewachsener 100-Etagen-Bolide mit nach oben abschließender Kapelle – man weiß ja nie ...

Unser Superwolkenkratzer im Überblick; gerade ist die Preisstruktur der Mieten zu erkennen.

Wenn der Aufzug stockt

Wenn einhundert Menschen vom 20. Stock ins Erdgeschoß wollen, der einzige Lift aber Putzpersonal von Ebene 2 nach 3 befördert, sorgt das nicht für Freude. Wütende Bewohner laufen sprichwörtlich rot an. Damit der Überblick erhalten bleibt, läßt sich jede Figur per Klick genauer untersuchen, so daß Sie Namen und Streßpegel sehen sowie den Grund für die Verärgerung. Bei Kinos erfährt man, welcher Film gerade läuft, auch sonst darf man sich des üblichen Drumherums wie Übersichtskarten und Statistiken bedienen. In einem eigenen Menü programmiert man die Aufzüge, so daß verschiedene Auslastungszeiten (Mittagspause, Feierabend) berücksichtigt werden.

Über die Rentabilität Ihres Wolkenkratzers entscheidet die Nutzung der Wohn- und Geschäftsflächen: Appartements, Hotelräume und Büros belegen in der Regel den meisten Platz – muß erwähnt werden, daß sich die Mieten einzeln einstellen lassen? Zusätzlich gibt es Restaurants, Rolltreppen, Kinos, Sicherheitsabteilungen, Foyers und sogar eine Kapelle. Natürlich existieren diverse Wechselwirkungen – niemand will Tür an Tür mit einer Disco wohnen; und wer Hotelräume einplant, sollte auch an Reinigungskräfte und einen Personalaufzug denken. Mit wachsender Mieterzahl steigt Ihr Hochhaus im Rang, was neue Bauoptionen mit sich bringt. Ein 5-Sterne-Gebäude mit 100 Stockwerken ist das höchste der Gefühle.

Nachts sind in den Büros die Lichter aus, während die Sims schlafen gehen oder sich im Pub vergnügen.

JÖRG LANGER

Verglichen mit dem großen Vorgänger SimCity 2000 muß SimTower einfach enttäuschen: weniger Abwechslung, weniger Spieloptionen, geringere Hinguckfaszination. Doch für sich allein betrachtet verdient der Maxis-Titel, in der Hitliste der Aufbauspiele geführt zu werden. Denn die Hochhauswelt wird peinlich genau simuliert, wer die riesigen Dinger nur aus dem Amerikaurlaub oder von der Frankfurter Skyline her kennt, kann endlich mal auf Tuchfühlung gehen.

Meine liebsten Ausbauten sind die Kinos, bei denen ich eigene Kinofilme generieren darf, sprich den Filmname (»Bladerunner 2«) eingeben. Wähle ich ein Kino an, werden mir nicht nur die Tageseinnahmen gezeigt – ich sehe auch die einzelnen Besucher, deren Namen ich abfragen kann. Die Lichtspielhäuser bringen regelmäßig Kohle rein und sind in der Anschaffung einigermaßen erschwinglich. Doch es sollte viel mehr solcher spezieller Einrichtungen geben, auch die Zufallsereignisse sind arg begrenzt: Hier mal ein Feuer, da ein Piratenschatz – auf Dauer wird das Spiel schlichtweg öde. Doch für den Gelegenheitsspieler offeriert SimTower eine sehr gute Zugänglichkeit, gepaart mit dem unnachahmlichen »Sim«-Charme.

SIMTOWER

Hersteller:	Maxis	Hardware:	DX4/100, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 3.1	Sprache:	Deutsch; gut übersetzt
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Gegner-KI:	nicht v.	Multiplayer:	nicht v.
Szenarios:	nicht v.	Komfort:	Gut	Ausstattung:	Schlecht

AUF EINEN BLICK

PLUS: Zwei Spielgeschwindigkeiten; Aufzugprogrammierung; Kennzeichnung einzelner Personen.

MINUS: Zuwenig Spieloptionen, Abwechslung und Ausbauten; geringe Langzeitmotivation.

9. PLATZ

Aufbau-Strategie

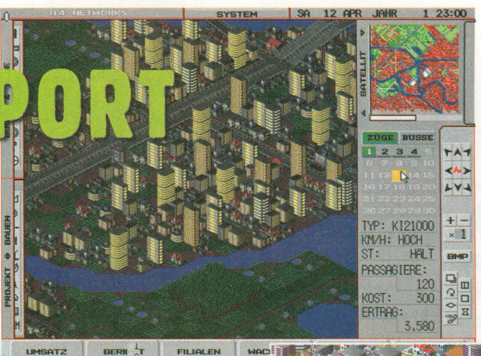
A4 Networks

DER JAPANIMPORT

Japaner sind gängigen Klischees zufolge geduldig, fleißig und ihrem Arbeitgeber treu ergeben. Fleiß und Geduld braucht auch jeder, der den neuesten Teil der »A-Train«-Reihe genießen möchte.



Schiffe und Züge transportieren Kisten (Rohstoffe) zwischen Häfen und Bahnhöfen.

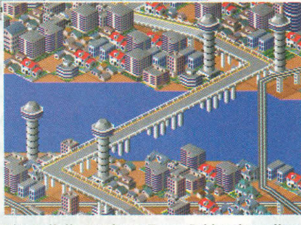


Das in Echtzeit ablaufende Spiel bietet Tag- und Nachtzyklen. Hier halb versteckt ist die Icon-Flut am linken Bildrand.

Weshalb Aufbauprogramme eine Hintergrundgeschichte brauchen, wissen nur die Verantwortlichen. Bei »Alien Legacy« oder auch »Siedler 2« läßt man sich ja die Story gerne gefallen, da sie im Spiel fortgeführt wird. Doch die von »A4 Networks« erregt den starken Verdacht, als reines Alibi fürs Einfügen von Videoschnipseln zu dienen. Der Präsident des A4-Konzerns ist untergetaucht und setzt einen unbescholtenen Bürger in sein Amt ein. Vollkommen logisch: Sollte unser Verlagsleiter aufgrund aufmüpfiger Redaktionen kündigen und fortan Schafe über grüne Felder treiben, darf sicherlich der Pförtner seine Stelle einnehmen ...

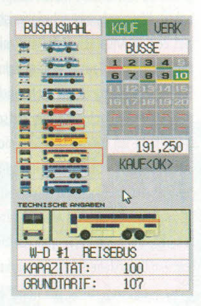
Gigantische Bauten contra pingelige Fahrpläne

Zehn Szenarios bietet die CD-Version, von der unbesiedelten Südseeinsel bis zum zugebauten Berlin. Die Designer haben versucht, bekannte Städte mit ihren Wahrzeichen auszustatten, so kann man in Washington mit viel Phantasie das Weiße Haus erkennen und in London die Tower Bridge. Auf einigen Karten sollte man erstmal eine Busverbindung und einen Schienenstrang legen, um für etwas Einkommen zu sorgen. Haben Sie später durch Bedarfsankurbelung das Nahverkehrsaufkommen potenziert, fahren bis zu 30 Züge und 20 Busse gleichzeitig für Sie. Das Geld wird in Parks, Flughäfen, Magnetschienenbahnen und Aquarien gesteckt, oder in die eigene Freiheitsstatue.



Dies soll die Londoner Tower Bridge darstellen.

Minutiös werden für den eigenen Fuhrpark die anzusteuernden Haltestellen und der Fahrplan ausgearbeitet. Durch Fehlplanung kann es zu Verzögerungen oder Unfällen kommen, andere unliebsame Ereignisse sind Naturkatastrophen wie Schneestürme. Das isometrische Spielfeld darf in zwölf Höhenstufen angezeigt werden, sprich: vom Wolkenkratzer bis zum U-Bahn-Tunnel. Neben dem Bau von Streckennetzen und Häusern wird exzessiv mit den Immobilien geschachert und Aktienhandel betrieben. Umfangreiche Statistiken runden das komplexe Aufbauspiel ab.



Neben zehn verschiedenen Personenbussen stehen über 42 Lokomotiv-Typen zur Auswahl.

JÖRG LANGER

Stellvertretend für die große Zahl von über 50 Bussen und Zügen sowie 60 Gebäuden nenne ich den MEI7000-Passagier-D-Zug. Er gehört zu den besseren Bahnfahrzeugen und hat eine Fahrgastkapazität von stolzen 220 Leuten. Beim Kauf bestimmte ich gleich noch die Wagenzahl (zwischen zwei und fünf) und überweise dann zähneknirschend die sieben bis neun Millionen Mark.

An große Zahlen muß man sich bei A4 Networks gewöhnen, zum Wegschneiden einiger Nullen à la SimCity mochte man sich nicht durchringen. Auch sonst hat man eher auf wirtschaftlichen Realismus als auf einfache Zugänglichkeit geachtet – BWL-Studenten mit Nebenfach Städteplanung fühlen sich wohl, alle anderen müssen mit zwei Tagen Einarbeitungszeit rechnen. Was mich wirklich stört, sind die leblosen Städte: Wo anderswo Siedler oder Sims die Straßen bevölkern, sind hier nur Schiffe, Busse und Züge zu sehen. Dafür ist A4 Networks das wohl komplexeste Aufbauspiel – so viele Gebäude, Vehikel und Icons bietet kein anderer Genrevertreter.

A4 NETWORKS

Hersteller: Infogrames
Betriebssystem: MS-DOS
Anzahl der Spieler: Einer
Hardware: DX2/66, 8 MByte RAM
Sprache: Deutsch; mäßig übersetzt

Präsentation: Durchschnitt
Szenarios: Durchschnitt
Gegner-KI: nicht v.
Komfort: Schlecht
Multiplayer: nicht v.
Ausstattung: Durchschnitt

AUF EINEN BLICK

PLUS: Transport und Stapeln von Gütern sichtbar; zwei Zoomstufen; zehn Städte (nur bei CD-Version).

MINUS: Kein Hervorheben der Strecken; zu viele Icons; Städte wirken leblos; Detailüberflutung.

10. PLATZ

Interview mit Ed Castillo

ALARMSTUFE ROT

Edward del Castillo hat die schwierige Aufgabe gemeistert, den Nachfolger von »Command & Conquer« noch besser zu machen als das Original. Wir besuchten den »Red Alert«-Produzenten in Las Vegas.

Vor einigen Jahren designte Ed Castillo noch Missionen für das Mindcraft-Spiel »Ambush at Sorinor«. Heute zeichnet er für das mit Abstand beste Echtzeit-Strategiespiel verantwortlich: Westwoods »Red Alert«. Jörg Langer hat den gestreßten Producer an seinem Arbeitsplatz interviewt.

PC PLAYER SPECIAL: Vor ziemlich genau einem Jahr haben wir schon mal ein Interview gemacht, nach der Veröffentlichung von Command & Conquer. Was hast Du seitdem so getan?

ED CASTILLO: Nach C&C habe ich etwas Urlaub gemacht, versuchte, wieder etwas Privatleben zu haben. Was verdammt schwierig ist, mein Job nimmt viel Zeit in Anspruch. Ich habe mir angewöhnt, mit dem Skateboard zur Arbeit zu fahren. Ich habe mit Sporttauchen angefangen, ich tauche bis zu 20 Meter tief. Ab und zu gehe ich zum Zielschießen. Aber allzuviel habe ich seit letztem Jahr nicht gemacht, Command & Conquer beschäftigt mich rund um die Uhr mit seinen verschiedenen »Schienen«: Konvertierungen für andere Systeme, Red Alert, ein Internetprojekt. Ich betreue mehr Schienen gleichzeitig, als je zuvor in meinem Berufsleben. Und ich merke es gar nicht richtig, weil ich so tief in der Materie drinstecke

PC PLAYER SPECIAL: Auf der anderen Seite gibt es keinen Anfang und kein Ende für Dich.

ED CASTILLO: Ja, aber das macht nichts: Die Leute mögen, was wir tun. Solange wir den Kunden geben, was sie wollen, ist das okay. Wenn ich in einen Hobbyladen gehe, erkennen mich dort die Leute. Das ist cool!

> Ich bin fest überzeugt, daß C&C 1 besser ist als Warcraft 2.

PC PLAYER SPECIAL: Wieviel von dem, was Du vor einem Jahr für Red Alert geplant hattest, ist jetzt im endgültigen Produkt?

ED CASTILLO: Das ursprüngliche Konzept für Red Alert war ein reiner Ableger von C&C, der noch nicht einmal Filmsequenzen haben sollte. Aber dann entschlossen wir uns, ein eigenständiges Spiel daraus zu machen. In technischer und spielerischer Hinsicht ist es ein echter Nachfolger zu Command & Conquer. Die Filmtechnik ist viel besser, die Schauspieler professioneller. Das Interface wurde verbessert, das Spiel läuft sauberer. Der Computer zeigt nun echte Intelligenz. Wir haben tonnenweise neue Einheiten. Es gibt viele Ungereimtheiten um die Geheimprojekte der amerikanischen Regierung im Zweiten Weltkrieg. Darauf haben wir aufgebaut, daher stammen Einheiten wie die Tesla-Spule. Dazu kommen Elemente des Kalten Kriegs wie etwa Spione. Wir haben die Reichweite der Grenadiere etwas erhöht, es gibt Diebe, die Fahrzeuge stehlen können.



Red Alert hat mit rund 40 Truppentypen mehr Einheiten als der Vorgänger, was intensives Testen erforderlich machte.

PC PLAYER SPECIAL: Zu Beginn hattet Ihr daran gedacht, Infanterie das Eingraben zu erlauben.

ED CASTILLO: Ja, aber das hätte zu viele Probleme gegeben; etwa bei der grafischen Darstellung. Und auch inhaltlich: Wie lange ist die Infanterie schon eingegraben? Darf man Einheiten innerhalb des Schützengrabens bewegen? Wir haben es ausgetestet, und plötzlich war aus C&C ein Infanteriespiel geworden. Die Spieler hoben lieber Stellungen aus, als anzugreifen. Wenn man Soldaten über einen Graben hinwegschickte, kletterten sie erst hinein und dann wieder heraus, was ziemlich lange dauerte. Schließlich haben wir die Idee aufgegeben.

PC PLAYER SPECIAL: Was sagst Du eigentlich Leuten, die »Warcraft 2« für besser halten als Command & Conquer?

ED CASTILLO: Ich bin fest davon überzeugt, daß C&C 1 besser ist als Warcraft 2. Ich habe letzteres auf beiden Seiten durchgespielt, ich habe die Expansion-CD durchgespielt, die mit all den Helden. Ich habe Warcraft 2 ohne große Probleme gelöst, die einzige schwierige Mission war die allerletzte, auf beiden Seiten. Nein, bei den Menschen waren es die letzten zwei. Der grundsätzliche Unterschied zwischen WC 2 und C&C ist, daß die Einheiten von Warcraft 2 nach dem »Eskalationsprinzip« funktionieren: Jede neue Einheit macht die vorhergehende überflüssig. Sobald Du Paladine hast, die einander heilen, brauchst Du nichts anderes mehr zu bauen. Der einzige Grund, Bogenschützen zu rekrutieren, ist folgender: Du brauchst vier davon, um einen Drachen zu vernichten. Auf Orkseite ist es sinnlos, Grunzer zu kaufen: Vier Oger-Magier, die sich gegenseitig in Blutrausch versetzen, walzen alles nieder. Sie sterben zwar dabei, aber vom Gegner ist kaum noch was übrig. In C&C haben wir hingegen jeder Einheit eine bestimmte Stärke und Schwäche gegeben. Zum Beispiel die Raketenbikes. Sie sind schnell, sie sind angriffsstark, und Du denkst: »Wow, das ist die beste Einheit!« Stimmt nicht: Rakenteninfanterie macht Raketenbikes bei jedem einzelnen Aufeinandertreffen fertig. Also baut der NOD-Spieler Flammenwerfer-Soldaten, um die Raketentruppen auszuschalten. Dagegen setzt GDI normale Soldaten oder Grenadiere. Es gibt diese ständige Verschiebung der Machtverhältnisse, die von der Zusammensetzung der Truppen abhängt. Jede einzelne Kampfeinheit hat eine Daseinsberechtigung.

PC PLAYER SPECIAL: Aber gerade diese detaillierten Stärken und Schwächen für jede Einheit müssen sorgfältig ausbalanciert werden. Ich denke nur an die billigen NOD-Geschütztürme, deren Kosten Ihr nachträglich per Patch verdreifacht habt.

ED CASTILLO: Es ist schwierig. Aber so macht das Spiel viel mehr Spaß. Es wäre einfacher, ein rea-

listisches Kriegsspiel zu designen. Einige Leute werfen uns vor, daß es unrealistisch sei, mit zehn Infanteristen einen Panzer auszuschalten. Aber die Wirklichkeit macht halt keinen Spaß - wie würdest Du Dir vorkommen, wenn Du 15 Leute hättest, die ohne Gegenwehr, einer nach dem anderen, von einem einzigen Panzer ausgeschaltet werden?

PC PLAYER SPECIAL: Es ist ja nicht nur das Ausbalancieren der Einheiten untereinander. Es könnte ja sein, daß sich erst eine Kombination zweier Truppentypen als absolut unüberwindlich herausstellt.

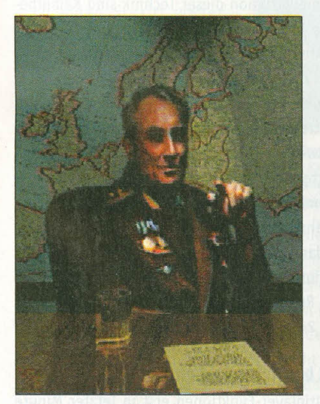
ED CASTILLO: Richtig. Das ist der Grund, warum eine Menge Testzeit in Red Alert fließt, bevor es veröffentlicht wird. Du versuchst, mich ein wenig in eine Falle zu manövrieren: »Was ist, wenn Euch bei Red Alert ein Fehler durchrutscht?« Klar, das könnte passieren, aber dann ist es auch wirklich ein Fehler. Die NOD-Türme so billig zu machen, war ein Fehler, der uns entgangen war. Wir hätten das merken müssen.

PC PLAYER SPECIAL: Red Alert hat noch mehr Truppentypen als sein Vorgänger. Damit steigt die Gefahr solcher Fehler.

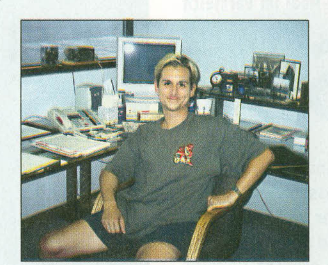
ED CASTILLO: Die Gefahr ist größer geworden, aber wir sind auch besser geworden. C&C war für uns praktisch Neuland, jetzt können wir von unseren Erfahrungen damit profitieren und von einer größeren Testabteilung. Außerdem arbeiten mehr Designer an dem Spiel. Ohne die Schauspieler, Tester und das ganze Drumherum haben zehn Leute ständig an Red Alert gearbeitet, in der Schlußphase bis zu 30.

PC PLAYER SPECIAL: Was hältst Du von »Z«?

ED CASTILLO: Es ist ein ganz anderes Spiel, das viel stärker das Herumrennen betont und actionreicher ist. Mich hat die dauernde Flucherei der Roboter gestört. Ich mag nicht, daß das Programm mich noch weiter entmutigt, wenn ich schlecht spiele - es sollte



Laut Aussage von Ed Castillo sind die Schauspieler in C&C 2 professioneller geworden.



Edward del Castillo an seinem Arbeitsplatz. Als Producer programmiert er nicht selbst, sondern koordiniert die Anstrengungen seiner verschiedenen Teams.

genau andersherum sein. Und wenn ich gewinne, werfen mir meine Truppen vor, zulange zu brauchen. Das gefällt mir gar nicht. Am Anfang dreht sich bei Z alles darum, möglichst schnell möglichst viele Flaggen zu erobern. Dann gibt es eine kurze Phase von wichtigen Scharmützeln, und wer danach mehr Fabriken kontrolliert, gewinnt. Das war's.

PC PLAYER SPECIAL: Seit C&C werden immer mehr Echzeit-Strategiespiele veröffentlicht. Hat dieses Genre eine echte Zukunft, oder wird es darauf hinauslaufen, das immer gleiche Prinzip in verschiedene Szenarien zu packen?

ED CASTILLO: Ich denke, daß dieses Genre mindestens doppelt so zugänglich ist wie frühere Strategiespiele. Rundenbasierte Taktikspiele sehen ihrem Ende entgegen. Denn auch die Fans dieser Programme erkennen: »Hey, es ist schön, wenn mir der Computer Arbeit abnimmt! Ich möchte mich nicht länger mit dem Unterschied zwischen einer 50-mm- und einer 60-mm-Kanone beschäftigen müssen!« Genau dafür gibt es ja den Computer: Er soll die ganze komplizierte Rechnerei übernehmen. Ich möchte auch nicht vom Handbuch gesagt bekommen, wie ich zu spielen habe, wie meine Leute von Hecke zu Hecke rennen. »Close Combat« tut das. Es mag realistisch sein, daß meine Leute durchdrehen oder Befehle verweigern - aber es macht keinen Spaß. Aber um zum Thema zurückzukommen: Ja, es gibt neue Ideen in diesem Genre, unsere Konkurrenz hat andere Ideen als wir: Warcraft 2 hatte den Schlachtnebel, die Einheiten von »War Wind« sind unterschiedlich schwer aufzuspüren. Und sie dürfen Gebäude betreten.

PC PLAYER SPECIAL: Das hört sich nach einer goldenen Zukunft an ...

ED CASTILLO: Nein, so ist es nicht. Laß' Dir nicht erzählen, der Computerspiele-Industrie gehe es gut. Seit zwei Jahren gibt es einen rückläufigen Prozeß. Der wird erst dann aufhören, wenn all die Firmen, die von externen Geldgebern mit Dollars vollgestopft wurden, weil diese an schnelle Verdienstmöglichkeiten glaubten, wieder verschwunden sind. Und das merken auch die anderen Softwarehäuser. Also kopieren sie den Marktführer, denjenigen, der eine Million Einheiten verkauft hat - und das sind zufälligerweise wir. Sie versuchen einfach, zu überleben. Aber wenn sich die anderen Firmen wieder gefangen haben, werden sie nicht mehr länger imitieren, sondern eigenständige Produkte schaffen. Wir sind noch längst nicht am Ende des Echtzeit-Genres angelangt, wir stehen eher am Anfang. Ich habe keine Ahnung, wie der nächste Schritt aussehen wird. Aber wer immer ihn zuerst macht, dem werden die anderen nachfolgen. Vielleicht wird ja »Starcraft« etwas so unglaublich Neues bieten, daß wir uns daran orientieren müssen.

> **Laß' Dir nicht erzählen, der Computer-spiele -Industrie gehe es gut.**

PC PLAYER SPECIAL: Fortsetzungen kommen oft nicht an das Original heran. Befürchtest Du nicht, mit weiteren C&C-Teilen irgendwann auf einer bestimmten Schiene festzuhängen?

ED CASTILLO: Die Gefahr ist vorhanden. Doch als wir damals beschlossen, Command & Conquer zu programmieren, legten wir bereits fest, daß es drei Teile werden sollten. Wir stehen zu unseren Spielen und wollen keine Eintagsfliegen in die Welt setzen. Aber das heißt nicht, daß wir immer nur dieselben Ideen wiederverwerten. Wir haben einige völlig andere Konzepte für Red Alert durchdiskutiert. Zum Beispiel dachten wir darüber nach, einen Mikro- und einen Makromodus zu haben, also die einzelnen Schlachten und das große Ganze. Und zwar alles in Echtzeit. Es hätte also keine Pause beim Betrachten der Highscore-Liste oder der Landkarte gegeben, das Spiel wäre immer weitergelaufen. Doch wir haben diese Idee verworfen, weil sie das Spiel weniger zugänglich gemacht hätte. Du hast Recht: Wir sind in Gefahr, uns selbst zu kopieren, uns nicht mehr zu verändern. Aber daß wir diese Gefahr kennen, ist unsere Stärke: Wir wissen, daß jedes neue Spiel nochmal deutlich besser werden muß als das vorhergehende.



Eine Massenschlacht bei Red Alert. Doch es gibt auch andere, puzzleartige Missionen.

Multiplayer-Modi im Vergleich

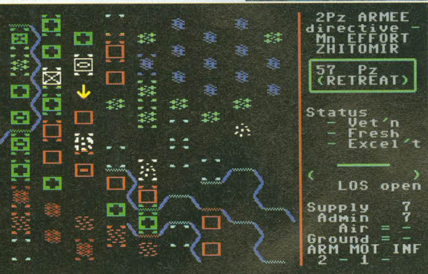
Mehr vom Spiel

Hat man normale Computerspiele einmal durch, sind sie meist auf einen Schlag uninteressant. Strategiespiele jedoch werden nach Ende der Solomissionen erst richtig spannend, wenn man die erlernten Kniffe gegen menschliche Kontrahenten erprobt.

Wer »Command & Conquer« oder »Warcraft 2« bislang nur als Solospiel kennt, hat etwas verpaßt. Denn so sehr sich der Computer auch anstrengt, künstliche Intelligenz vorzutäuschen: Irgendwo ist immer ein Knackpunkt, den geschickte Strategen bald finden und ausnutzen. Ganz anders sieht es aus, wenn man gegen Menschen antritt, die genauso erfinderisch, heimtückisch und siegeserpicht sind wie man selbst. Wir haben für Sie die gängigsten Multiplayer-Spielarten unter die Lupe genommen.

Licht und Schatten

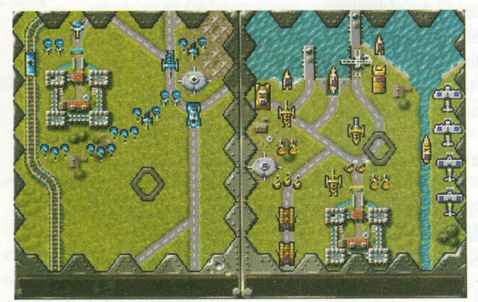
Einige sehr alte PC-Spiele halten es wie Schach und Konsorten: Alle Beteiligten sehen die ganze Zeit über das Schlachtfeld und die Aktionen ihrer Konkurrenten. Doch damit nutzt man den Computer nicht aus: Erst mit Sichtweiten, Schlachtnebel und Überraschungsangriffen machen PC-Konflikte richtig Spaß. Doch wenn ein Programm mit »Multiplayer« wirbt, ist nicht gesagt, was sich dahinter verbirgt. Handelt es sich um ein Echtzeit-Spiel wie »Red Alert«, bei dem beide Parteien gleichzeitig Befehle an ihre Truppen geben? Beim rundenbasierten »CivNet« darf man hintereinander und parallel ziehen, jeweils mit zuschaltbarer Zeitbegrenzung. Wer schneller ist, hat Vorteile. Auch »Global Conquest«-Strategen geben ihren Einheiten gleichzeitig Befehle. Doch erst wenn alle Spieler fertig sind, werden ihre Kommandos in einer Auswertungsphase ausgeführt.



Schon das uralte C64-Spiel Russia von SSG bot eine gemeinsame Zugausführung sowie gleichzeitige Angriffe mehrerer Einheiten.

Bei Command & Conquer sehr beliebt ist das

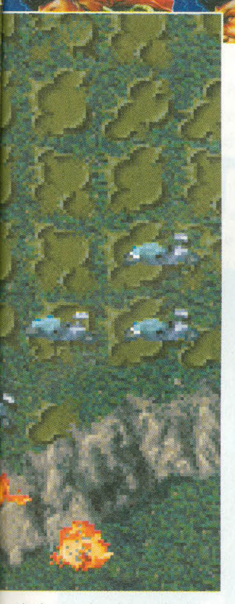
Bei den meisten Taktikspielen wird nacheinander gezogen. Hier gibt es drei Untergruppen: Die erste macht es sich sehr einfach (und dem Spieler schwer), indem sie nicht verrät, was der Kontrahent während seiner Runde gemacht hat. »Battle Isle 2« gehört in diese Gruppe. Besser sind Programme, die den gegnerischen Zug per Replay abspielen (»Allied General«, »Empire Deluxe«). Eine Variation dieser Technik sind Kampfberichte, so sagt Ihnen »Hammer of the Gods« sinngemäß: »An dieser Stelle wurde Armee X von Armee Y des Gegners angegriffen, das Resultat war Z.« Die dritte Untergruppe des Hintereinander-Ziehens bilden Nullmodem- und Netzwerkprogramme, bei denen man dem Kontrahenten zuschaut. Natürlich erkennt man nur das, was in Sichtweite der eigenen Truppen passiert. Einige Vertreter dieser Sparte, beispielsweise »Perfect General 2« und »Deadly Games«, erlauben sogenannte »Interrupts«: Wenn eine feindliche Einheit während ihrer Bewegung von einem eigenen Trupp erspäht wird, darf letzterer auf sie feuern oder in Deckung gehen. Schließlich gibt es noch diverse Mischformen. Bei »Dark Legions« werden die Runden von Actioneinlagen unterbrochen, bei »Master of Orion 2« von taktische Raumschlachten.



Bei History Line bewegte ein Spieler seine Truppen, während der andere Angriffe plante. Danach wurde die Runde ausgeführt.

Mangelnde Fairneß bei vielen Spielen

Oft scheinen die Multiplayer-Funktionen erst in letzter Minute eingebaut zu werden, so daß der Hersteller etwas von »bis zu



Abschotten der eigenen Basis.

acht Spielern« faseln kann. Oder man denkt nicht weit genug, siehe CivNet: Falls Spieler A auf einer kleinen Insel startet, fällt ihm die Ausbreitung sehr viel schwerer. Er findet weniger Dörfer (Zufallsereignisse) und kann mangels Nachbarn auch nicht handeln oder Wissen austauschen. Spieler B hingegen könnte mit zwei Siedlern beginnen, wodurch er von Anfang an zwei Städte statt einer hat. Vielleicht findet er ja sogar zufällig noch eine dritte Ortschaft. Dann hat er die Partie schon gewonnen, auch wenn das sein Mitspieler erst viele Stunden später bemerkt. Bei Empire Deluxe starten zwei Parteien immer wieder nah beieinander, wobei die dritte am anderen Ende der Welt sitzt. Während sich die Nachbarn zerfleischen, nimmt der lachende Dritte in aller Ruhe neue Städte ein, bis er stärker ist als seine beiden Gegner zusammen. Selbst »Command & Conquer«, eines der besten Multiplayer-Programme, ist keinesfalls perfekt. Zwar gibt es auf jeder Karte fest vorgegebene Anfangspositionen, doch die Spieler werden zufällig auf diese verteilt. Deshalb begegnen sie sich häufig schon nach wenigen Spielsekunden. C&C-Cracks starten notfalls mehrmals und vereinbaren eine Schonfrist zu Beginn einer Partie. Nachfolger Red Alert hat diese Probleme nicht: Aufgedeckte Kartenbereiche verdunkeln sich wieder, beim Verteilen der Anfangsstreitmächte wird auf gleichmäßige Abstände geachtet. Bei Warcraft 2 beginnt jede Partei an einer fixen Stelle. »Z« geht mit seinen absolut symmetrischen Startaufstellungen noch einen Schritt weiter. Weniger löblich ist die geringe Zahl an Szenarios, die man bald auswendig kennt.



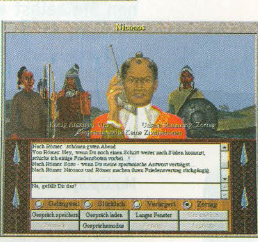
Perfect General 2: Dank Hin- und Rückspiel extrem fair, doch die Kampagnen machen zu zweit keinen Spaß: Nur der Angreifer kann gewinnen, ansonsten ist das Spiel vorbei.

Eine ungewöhnliche Variante hält Global Conquest bereit. Alle vier Teilnehmer starten in den Kartenecken. Reihum klickt jeder auf irgendeine Stelle der eingeschwärzten Karte und erhält diejenige Stadt, die am nächsten liegt. Das wiederholt sich solange, bis jeder die vorgegebene Zahl von Orten hat. Man entscheidet also selbst, ob man seine Kräfte massieren oder verteilen möchte. Eine ebenso einfache wie geniale Lösung hat Perfect General 2 für das Fairneßproblem gefunden: Jedes Duell besteht aus einem »Hin- und Rückspiel«, deren Ergebnisse am Ende addiert werden. So sind plötzlich auch völlig einseitige Szenarios spannend und ausgewogen.



Conquered Kingdoms war ein Vorläufer von »Grandest Fleet« und bot taktische Kämpfe für Zwei.

»Vernichte alles« contra Missionen



CivNet: Per Chat-Funktion kann man während des Spiels Pläne und Allianzen schmieden.

Lange Zeit war ein »Vernichte den Gegner« alles, was man im Wettstreit mit menschlichen Gegnern tun konnte. Ein Beispiel dafür ist »Warcraft«, bei dem man den Gegner bis zum letzten Ork und Holzhaus niederkämpfen muß. Nachdem die Strategiespiele ihren Kinderschuhen entwachsen sind, findet man immer vielfältigere Aufgaben. Bei Command & Conquer sind Kämpfe um die feindliche Flagge möglich. Diese wird beim Gründen der Basis vor deren Haustür gestellt und kann nur vom Gegner transportiert werden. Dazu fährt man mit einem Vehikel über die Flagge und versucht, sie zur eigenen zu bringen. Dabei ist sie für den Bestohlenen immer sichtbar, so daß dieser einen Rettungsversuch starten kann. Wird der Dieb zerstört, bleibt die Fahne an dieser Stelle stehen. Wesentlich mehr Abwechslung bietet »War Wind«. Hier gibt es sechs verschiedene Modi, darunter »Rabbit« (sieben schwache Parteien jagen eine starke)und »Us vs. Them« (vorgegebene Allianzen kämpfen gegeneinander). Noch interessanter sind die »Scavenger Hunts« (Gegenstände und Schätze müssen gefunden und zur Basis zurückgebracht werden) sowie »Escort«-Missionen. Bei letzteren geleitet man eine oder mehrere Einheiten durch feindliches Territorium. Außerdem ist ein Zeitlimit zuschaltbar. Das Nonplusultra in Sachen Multiplayer-Missionen stellt das Söldnerspektakel »Jagged Alliance: Deadly Games« dar. Es gibt sage und schreibe 22 Einsatztypen, die für die maximal vier Parteien sogar unterschiedlich sein dürfen. Während beispielsweise Gruppe 1 einen Computer fotografieren soll, muß Mannschaft 2 diesen zerstören. Das dritte Team hat den Befehl, den Computerraum mit allen Mitteln zu verteidigen, und Trupp 4 bekommt zu Beginn der Mission einen Söldner der anderen Parteien genannt, der getötet werden soll. Man kann aber nicht nur gegeneinander, sondern auch im Team spielen. Und zur Krönung erlaubt Deadly Games sogar Multiplayer-Kampagnen.

Serielle Verbindungen und Spiele-Netzwerke

Multiplayer für Jedermann

Die meisten Strategiespiele bieten Mehrspielerfunktionen, denn gegen menschliche Kontrahenten macht das Gewinnen nochmal soviel Spaß. Ein Nullmodemkabel kostet keine 50 Mark, für unter 100 Mark pro PC können Sie selbst ein Spiele-Netzwerk basteln.



Ratgeber & Aktuelles

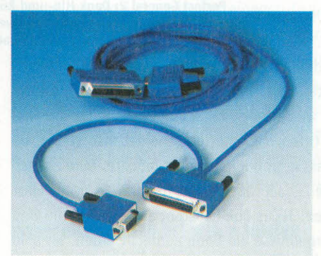
Noch vor 3D-Ballereien und Simulationen sind es die Strategiespiele, die stundenlang zwei bis acht Leute an die Rechner fesseln. Falls Ihr Computer noch nicht für Multiplayer ausgerüstet ist, erfahren Sie im folgenden alles Wissenswerte zum Aufbau von seriellen Verbindungen und Spiele-Netzwerken.

Mehr Frust als Lust: Modem und Internet

In diesem Sonderheft finden Sie im Wertungskasten häufig die Angabe »Spielerzahl: Einer bis Zwei (per Modem)«. Nur ganz selten wird explizit ein »Nullmodem« erwähnt. Das hat einen ganz einfachen Grund: Jedes der erwähnten Programme mit Modemunterstützung kann auch per Nullmodem gespielt werden. Im Prinzip ist eine serielle Verbindung nichts anderes als eine DFÜ-Verbindung ohne Telefone; die beiden Rechner sind direkt mit einem speziellen Kabel verbunden. Das Koppeln zweier PCs per Telefon ist hingegen nicht zu empfehlen. Einerseits kommt es immer wieder zu Übertragungsfehlern, die zwar von Terminalprogrammen erkannt und ausgeglichen werden, aber trotzdem zu merklichen Verzögerungen oder sogar Abstürzen führen. Andererseits gehen Distanzpartien schnell ins Geld, die Telekom läßt grüßen. Ähnliches gilt fürs Internet. Während die meisten US-Amerikaner ihren Online-Provider per kostenlosem Ortsgespräch erreichen, schlägt hierzulande die Gebührenstelle voll zu. Außerdem sind die Internetverbindungen über die großen Provider wie CompuServe und AOL zu den Stoßzeiten so überlastet, daß ohne ISDN-Verbindung kein vernünftiges Spielen möglich ist. Zum Austausch von Spielständen sind Modem- oder Internetverbindungen zwar geeignet. Das genügt für rundenbasierte Titel mit Replay-Funktion (etwa »Allied General«). Für alle anderen Strategiespiele empfehlen wir jedoch das Koppeln zweier oder mehr PCs am selben Ort. Neben dem gesparten Frust und Geld hat das einen weiteren Vorteil: Sie sehen die Enttäuschung Ihres Gegners nach seiner Niederlage aus nächster Nähe ...

Nullmodem, Schritt 1: Verbindung herstellen

Wenn zwei PCs im selben Raum stehen, gibt es eine kosten- und nervensparende Alternative zur Telefon- oder Internetverbindung: das Nullmodem. Da bei diesem keine Nummern gewählt oder Übertragungsprotolle beachtet werden müssen, besteht es aus einem schlichten Kabel, das in jedem Elektronikfachgeschäft für etwa 30 Mark erhältlich sein sollte. Man muß nur beachten, daß das Nullmodemkabel auch wirklich für PCs geeignet ist. An den beiden zu koppelnden Rechnern (die zur Sicherheit ausgeschaltet sein sollten) wird je ein Kabelende mit einem freien seriellen Port verbunden. Schauen Sie einfach nach, wo Ihre Maus eingesteckt ist; meist befindet sich direkt daneben ein weiterer Anschluß. Die seriellen Ports haben bei PCs einen »männlichen«



Nullmodem Deluxe: Ein Laplink-Kabel hat an jedem Ende beide Buchsenvarianten.

Stecker – die einzelnen Pins sind an der Computerrückseite sichtbar. Da der Stecker entweder 9- oder 25polig sein kann, sollten Sie beim Kauf des Kabels darauf achten, daß dieses auch wirklich an beide Rechner paßt. Notfalls hilft zwar auch ein Adapter, doch am besten besorgt man sich gleich ein Laplink-kompatibles Kabel, das an jedem Ende beide Buchsenvarianten bietet. Prüfen Sie nach, in welchem seriellen Port das Kabel steckt. In der Regel ist das »COM2«, da sich an »COM1« bereits die Maus breitmacht. Sollte Ihr Rechner über vier serielle Schnittstellen verfügen, dürfen Maus und Nullmodem nicht beide an einem geraden (oder ungeraden) Port stecken. Zulässige Kombinationen sind also beispielsweise COM1/COM4 oder COM2/COM3.

Starten Sie nun auf beiden Rechnern das Spiel Ihrer Wahl. Meistens haben Sie vom Haupt- oder Multiplayer-Menü aus Zugang zu den Modemoptionen. Windows-95-Benutzer sind fein raus, sofern das Programm speziell für dieses Betriebssystem geschrieben ist. Dann stellt es nämlich eine »DirectPlay«-Option per Modem oder Serial Link zur Verfügung, die Ihnen alle Arbeit abnehmen sollte. Andernfalls ist etwas Handarbeit nötig: Stellen Sie auf beiden Rechnern den entsprechenden COM-Port ein. Manchmal stehen weitere Parameter zur Verfügung, nämlich Sende- und Stoppbits, Parität sowie die Übertragungsgeschwindigkeit. Lassen Sie am besten die voreingestellten Werte unverändert; auf jeden Fall müssen alle Parameter auf beiden Rechnern übereinstimmen. Bei manchen Programmen darf man sich noch mit dem Partner einigen, wer »Anrufer« ist, und wer »Antwortender«. Jetzt baut man die Verbindung auf. Falls sich die beiden Rechner nicht nach etwa 20 Sekunden gefunden haben, sollten Sie die obigen Schritte nochmal durchgehen. Häufigste Fehlerursache ist, daß auf einem der beiden Rechner dem Programm nicht der richtige COM-Port mitgeteilt wurde.

Beim Spiel per Modem finden Sie häufig Optionsmenüs wie dieses.

Nullmodem, Schritt 2: Optimierung

Viele Programme sind beim Spielen per Nullmodem merklich langsamer als in der Solovariante. Das läßt sich kaum vermeiden, da die serielle Verbindung mit ihrer Übertragungsrate von wenigen hundert Byte pro Sekunde automatisch als Bremse wirkt. Wenn Ihnen das Geschehen aber trotzdem verdächtig langsam vorkommt (starkes Ruckeln beim Scrollen, häufige Zwangspausen), können Sie auf Verdacht etwas an der Übertragungsgeschwindigkeit herumspielen. Stellen Sie beispielsweise im Nullmodem-Setup 9600 Baud (Bits pro Sekunde) statt 4800 ein – sofern die Schnittstellen beider Rechner mit dieser Geschwindigkeit zurechtkommen, kann das zu einer Beschleunigung des Spielablaufs führen. Kommt es zu Grafikfehlern oder bricht das

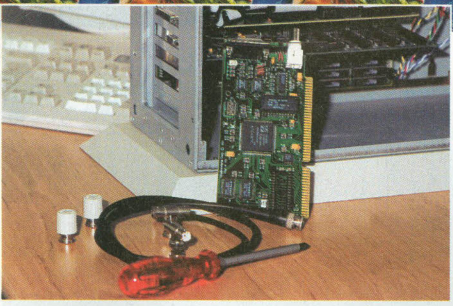


Solche Fehlermeldungen liegen häufig an zu hohen Übertragungsraten.

Programm andauernd mit Fehlermeldungen ab, so führt wahrscheinlich eine Verringerung der Übertragungsrate zu einer Besserung. Bei Echtzeit-Programmen läßt sich meist die Spielgeschwindigkeit in einem Menü regulieren, auch dies schafft in der Regel Abhilfe. Um herauszufinden, welche Schnittstelle in Ihrem Rechner eingebaut ist, können Sie ab DOS 6.0 (klappt auch in einem MS-DOS-Fenster von Windows 95) durch Eingabe von »MSD« ein Diagnoseprogramm aufrufen. Unter »COM Ports« listet es die verwendeten »UART-Chips« auf. Wird hier bei mindestens einem Port »16550« angezeigt, ist alles in Ordnung, an diesen sollte man das Nullmodem angeschlossen haben. Ansonsten können Sie in Erwägung ziehen, Ihre Schnittstellenkarte auszutauschen und damit eine höhere Übertragungsrate zu erzielen. In aller Regel ist dies aber nicht notwendig, da auch langsamere UART-Chips (»8250«) ausreichen. Außerdem macht ein Austausch nur Sinn, wenn danach beide Rechner über die schnelle Schnittstellenvariante verfügen.

Spiele-Netzwerk, Punkt 1: das Kabel

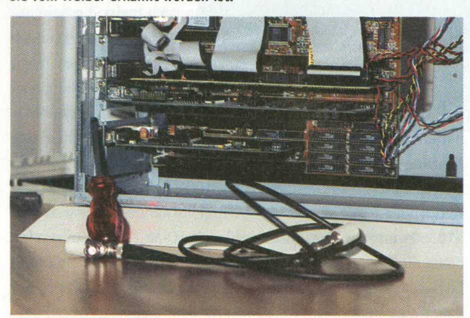
Praktisch jeder neue Strategietitel bietet einen speziellen Network-Modus an. Netzwerkverbindungen sind zwar aufwendiger herzustellen als Nullmodem-Links, doch dafür schneller. Außerdem erlauben Sie meist bis zu vier oder sogar acht Teilnehmer. Plötzlich werden Nichtangriffspakte und Allianzen wichtig, Diplomatie und Verrat sorgen für zusätzlichen Spielspaß. Computernetzwerke sind längst keine Domäne von Großraumbüros oder Unis mehr. Netzwerkkarten kosten beim Fachhändler etwa 50 bis 70 Mark. Außerdem lassen sich moderne Karten wesentlich ein-



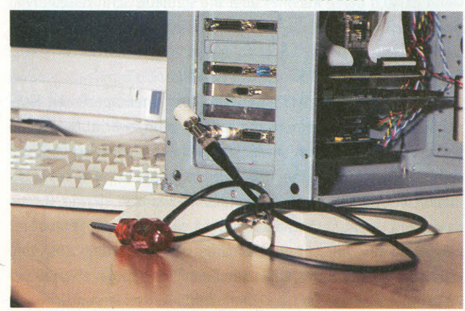
Die Einzelteile eines Client-Netzwerks auf einen Blick: Kabel, Netzwerkkarte, Schlußwiderstände und T-Stücke. Vor dem Öffnen des PC-Gehäuses unbedingt den Netzwerkstecker ziehen!



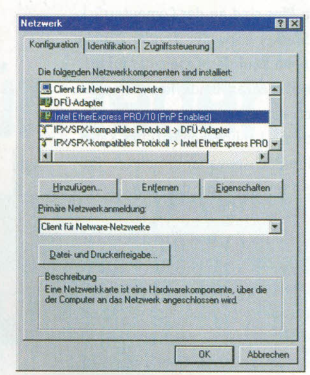
Die Netzwerkkarte vorsichtig in einen freien ISA-Steckplatz einstecken. Sofern bei der Karte Interrupt und Port per Jumper eingestellt werden, sollten diese bereits gesetzt sein. Die Karte erst festschrauben, wenn sie vom Treiber erkannt worden ist.



Die Karte ist drin, nun wird das Kabel angesteckt. Wichtig: Nur für die beiden »äußeren« Rechner eines Client-Netzwerks ist je ein Schlußwiderstand nötig, ansonsten wird jedes Kabel mit zwei T-Stücken verbunden. Beachten Sie bitte das Schaubild auf Seite 155.



Das Kabel wird nicht direkt, sondern per T-Stück an die Buchse der Netzwerkkarte gesteckt. Ist der momentane PC nur mit einem anderen Rechner verbunden, wird an die freie Buchse des T-Stücks ein Schlußwiderstand gesteckt, ansonsten ein weiteres Kabel.



Keine Probleme bei Windows 95: Ihre Netzwerkkarte sollte automatisch erkannt und konfiguriert werden.

facher handhaben als die Platinen-Ungeheuer vergangener Jahre. Ein Spiele-Netz besteht nur aus drei Komponenten: Kabel, Netzwerkkarten und Softwaretreiber. Und keine Angst, Sie benötigen keinesfalls noch einen »Server« – es reicht ein reines »Client-Netzwerk« mit mindestens zwei Rechnern.

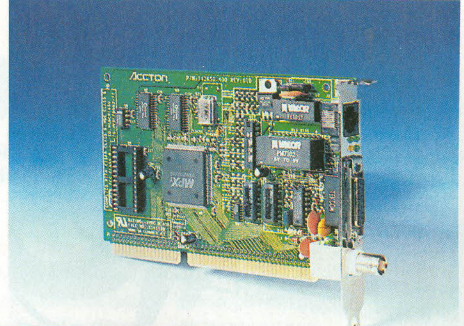
Jeder PC wird mit maximal zwei anderen verbunden – also nicht etwa jeder mit jedem. Für zwei Computer reicht deshalb ein Kabel, für jeden weiteren benötigt man ein zusätzliches. Stellen Sie sich vor, die einzelnen Kabelabschnitte würden ein einziges Kabel bilden, an das sich jeder PC dranhängt. Der verbreitetste und günstigste Typ, das »Thin-Ethernet«, verwendet ein simples Koaxialkabel – ähnlich einer TV-Antennenleitung. Für Spieler kommt eigentlich nur dieser Kabeltyp in Frage. Die Anschlüsse bestehen aus BNC-Steckern und Buchsen, die einfach zusammengesteckt werden. Handwerklich versierte Bastler stellen sich diese Kabel selbst her, andere kaufen fertig konfektionierte BNC-Kabelsätze (etwa 20 Mark). Diese sind im Fachhandel unter der Bezeichnung »Ethernet«, »RG58« oder »50-Ohm-Koax« erhältlich. Den Netzwerkkarten liegt fast immer ein nach seiner Form benanntes »T-Stück« mit zwei Anschlüssen bei, an welches die Kabel angesteckt werden. An die Kabelenden muß noch ein »Terminator« oder »Abschlußwiderstand« (cirka fünf Mark). Die sehen aus wie kleine Stecker und werden einfach an die T-Stücke angeschlossen. Ohne diese Abschlüsse würde jedes Signal am offenen Kabelende reflektiert, was die Blockierung der Leitung zur Folge hätte. Die Terminatoren verschlucken die Störsignale und halten so den Datenverkehr sauber. Beachten Sie zur Verkabelung bitte unser Schaubild (Seite 155).

Netzwerk, Punkt 2: die Karte

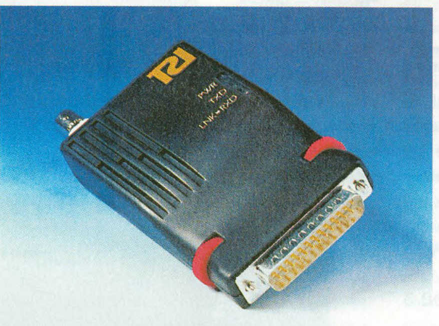
Die Netzwerkkarte ermöglicht den eigentlichen Datenaustausch zwischen den Rechnern. Die digitalen Daten werden in Analogsignale umgewandelt, verschickt und wieder in Nullen und Einsen konvertiert. Das Angenehme an der ganzen Sache: Jede Netzwerkkarte kümmert sich mit einem eigenen Prozessor selbständig um den Datenverkehr, die CPU Ihres Rechners wird nicht mit den Einzelheiten der Übertragung belastet. Für unsere Zwecke reicht die günstigste ISA-Ethernetkarte. Achten Sie unbedingt darauf, daß die Karte eine »BNC-Buchse« bereitstellt, und nicht etwa nur einen TP-Anschluß (»Twisted Pair«). Aufgrund der weiter hinten beschriebenen Softwaretreiber ist es empfehlenswert, beim Kauf der Netzwerkkarte auf »NE2000-Kompatibilität« zu achten, was bei den meisten 08/15-Karten sowieso der Fall ist.

Die NE2000 ist ein populäres 16-Bit-Modell von Novell, das von zahlreichen anderen Herstellern kopiert wurde. Bei dieser Karte müssen Port-Adresse und Interrupt eingestellt werden. Früher enthielt diese Karte dafür Jumper, heute sind die meisten Modelle bequem per Software konfigurierbar. Die Standardvorgaben Interrupt 3/Port 300 kollidieren leider meist mit der seriellen Schnittstelle, so daß sich die Einstellungen Interrupt 15/Port 320 bewährt haben. Die gängigen Soundkarten verwenden entweder Interrupt 5 oder 7, der jeweils nicht benutzte Kanal ist deshalb in der Regel frei. Wenn Sie Windows 95 benutzen, sollte Ihnen dieses die Interrupt- und Port-Wahl abnehmen. Ansonsten findet die Karte in jedem ISA-Slot problemlos Platz; unsere Bildserie zeigt den Einbau.

Eine Alternative zu Netzwerkkarten sind sogenannte »Parallelport-Netzwerkadapter«. Diese werden an den Druckerport angesteckt und ansonsten (wie vorher beschrieben) über T-Stücke mit den Thin-Ethernet-Kabeln verbunden. Allerdings sind sie etwas teurer und langsamer als Netzwerkkarten. Der Vorteil ist, daß Sie den Computer nicht aufschrauben und keinen ISA-Steckplatz opfern müssen. Außerdem entfällt das Einstellen von Portadresse und Interrupt.



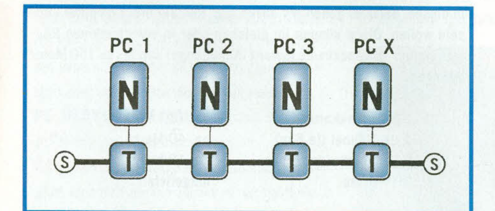
Ethernet-kompatible Netzwerkkarten erkennt man an dem runden, meist silbrigen BNC-Anschluß.



Teurer und langsamer, aber kein Einbau nötig: ein Parallelport-Netzwerkadapter.

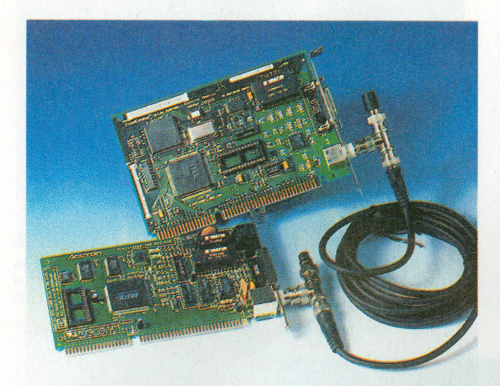
Netzwerk, Punkt 3: die Treiber

Die Installation des Netzwerktreibers kann etwas kniffliger sein als der Einbau der Hardware. Die meisten Spiele begehren mysteriöse »IPX«-Treiber, anderen dürstet es gar nach dem geheimnisvollen »NetBios«. Bei Firmennetzwerken, die einen Zentralrechner (Server) mit dem Novell-Betriebssystem einsetzen, hat man kein Treiberproblem, da das IPX-Protokoll bereits installiert ist. Mit diesen Treibern kann jeder PC auf die im Netz gelagerten Daten zugreifen. Spieler koppeln aber üblicherweise zwei oder mehr Rechner direkt und benötigen deshalb kein volles Netzwerkbetriebssystem. Statt dessen reichen die »Client«-Treiber völlig aus. Als problemlos erweist sich die Treiberinstallation, wenn Sie Windows 95 besitzen und Ihr Wunsch-Netzwerkspiel unter diesem Betriebssystem reibungslos läuft (wie etwa »Command & Conquer«). Windows 95 enthält standardmäßig fast alle gängigen Netzwerktreiber, also auch IPX. Sie bauen in diesem Fall die Netzwerkkarte ein und rufen die Hardwareerkennung auf. Im Ordner »Systemsteuerung« erscheint das neue Icon »Netzwerk«, auf das Sie doppelklicken. Wichtig sind hier die Punkte »Netzwerkkarte« und »Protokoll«. Falls bei letzterem die IPX-Unterstützung nicht von selbst angeboten wurde, suchen Sie nach »Novell«. Einige Spiele, etwa »Syndicate« von Bullfrog, verlangen nach NetBios-Kompatibilität. Die können Sie einfach im Menü »Eigenschaften« aktivieren. Windows 95 stellt die IPX-Funktionalität systemweit zur Verfügung, also auch in jeder DOS-Box. Ist das Netzwerk einmal installiert, haben Sie daher jederzeit IPX-Unterstützung.

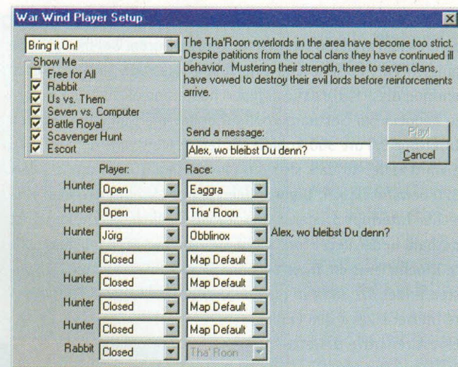


Hier sehen Sie schematisch, wie ein Spiele-Netzwerk aufgebaut ist. Jeder Rechner wird über die Netzwerkkarte (N) und ein T-Stück (T) mit maximal zwei anderen PCs verbunden. Bei den beiden äußeren Rechnern (hier: 1 und X) wird an das T-Stück je ein Schlußwiderstand (S) gesteckt, sie sind also nur mit jeweils einem anderen PC direkt verbunden. Die einzelnen Kabelstücke bilden ein langes Kabel.

Unter DOS ist die Sache etwas komplizierter. Entweder haben Sie viel Glück und die Treiber liegen der Netzwerkkarte bei, oder Sie fragen Ihren Fachhändler danach. Außerdem gibt es Client-Treiber frei verfügbar in Online-Diensten, etwa im Internet (beispielsweise an der Adresse »http://www.novell.de«, oder auf dem FTP-Server »ftp.novell.de«). In CompuServe findet man die Treiber im Novell-Forum (GO NWOSFILES). Dort liegt ein Komplettpaket namens »VLM-Client« bereit (Filenamen: VLMKT1.EXE, VLMKT2.EXE et cetera), das viele Netzwerkkarten unterstützt. Die meisten Spieler sind mit der Standardinstallation am besten beraten. Fortgeschrittene mit NE2000-kompatibler Karte wissen aber, daß sie aus dem ganzen Paket nur einige Dateien brauchen: »LSL.COM«, »NE2000.COM« und als drittes »IPXODI.COM«. Diese Programme werden einfach per Hand (in der angegebenen Reihenfolge) nacheinander gestartet – schon steht die benötigte IPX-Fähigkeit zur Verfügung. Falls die Netzwerkkarte nicht stan-



So sieht ein Minimal-Netzwerk aus: zwei Karten, zwei T-Stücke, ein Kabel sowie zwei aufgesteckte Terminatoren.



Die Verbindung mit anderen Spielern läßt sich bei War Wind besonders komfortabel realisieren.

dardmäßig konfiguriert ist, muß sich eine Datei namens »NET.CFG« im selben Verzeichnis befinden, wie die drei erwähnten COM-Dateien. NET.CFG hat wie folgt auszusehen – die Einrückungen (Leerstellen oder Tabulatoren) sind übrigens wichtig!

```
Link Driver NE2000
        INT 5
        PORT 320
        Frame Ethernet_802.3
```

Die ersten zwei eingerückten Zeilen definieren die Hardwareeinstellungen für Interrupt und Portadresse – hier müssen selbstverständlich die für Ihre Netzwerkkarte gewählten Werte stehen. Die letzte Zeile ist normalerweise nicht erforderlich, stellt aber sicher, daß alle Karten das selbe Ethernet-Protokoll verwenden, damit es auf keinen Fall Schwierigkeiten gibt. NetBios-Unterstützung ist unter DOS kein Problem, denn im Treiberpaket findet sich eine Datei namens »NETBIOS.EXE«, die man einfach durch Eingabe »netbios« zusätzlich zum IPX-Treiber lädt. Die meist noch vorhandenen Shells wie »NETX.EXE« oder »VLM.EXE« sind für Spiele überflüssig.

Das Netz auswerfen

Haben Sie Ihr Mini-Netzwerk fertig aufgebaut, kann es losgehen. Am Beispiel von Command & Conquer sieht man, wie einfach der Start einer Netzwerkpartie in den meisten Fällen ist. Bei diesem Spiel benötigen Sie pro Teilnehmer eine CD. Da zwei CDs in der Packung liegen, reichen zwei Originale für vier Spieler aus. Booten Sie die Computer normal hoch und starten, wie weiter vorne beschrieben, die drei COM-Files für die IPX-Unterstützung. Windows-95-Benutzer können auf diesen Schritt verzichten. Im Hauptmenü von Command & Conquer wählen Sie »Mehrspielerpartie« und »Netzwerk« an. Einer der Spieler startet nun ein neues Spiel und stellt die verschiedenen Parameter (Credits, Karte, ...) ein. Daraufhin sollten alle anderen Teilnehmer diese Partie per Textzeile am Bildschirm angezeigt bekommen. Per »Dazu« erklärt man offiziell seine Teilnahme, danach startet der erste Spieler den hektischen Multiplayer-Reigen durch Klick auf »o.k.«.

Als Exempel für reine Windows-95-Spiele betrachten wir »War Wind«. Hier dürfen sogar bis zu drei Menschen mit einem Original spielen. Nach dem Programmstart klicken Sie einfach auf das Riesen-Icon in der Mitte. Danach erscheint eine Dialogbox, die Ihnen neben einem Einspielermodus drei Auswahlmöglichkeiten bietet: »Modem«, »IPX« und »TCP«. Da wir ein IPX-Netzwerk aufgebaut haben, entscheiden wir uns für die gleichnamige Option. Nach der Eingabe von Partie- und Spielername wird das Szenariomenü gezeigt. Die Missionen lassen sich nach mehreren Kategorien auflisten, etwa »Free for all« oder »Rabbit«. Bei den Spielern sollten Sie »Open« einstellen, wenn noch ein Teilnehmer fehlt, und ansonsten einfach Ihren Namen. Wenn bestimmte Parteien außen vor bleiben sollen, wählt man »Closed«. Sind alle Positionen besetzt, auf Wunsch auch mit Computergegnern, starten Sie die Partie durch Klick auf »Play«. Einfacher geht es nicht.



Bei »Red Alert« stellt man in diesem Menü die Teilnehmer und Spielregeln ein.

WAS KOSTET EIN SPIELE-NETZWERK?

In diesem Beispiel gehen wir davon aus, daß Sie drei Computer koppeln wollen. Diese können im gleichen oder in verschiedenen Räumen stehen – die maximale Distanz (Kabellänge) darf bis zu 150 Meter betragen.

3 Netzwerkkarten	ca. 180 Mark
2 BNC-Kabel (je 5 m)	ca. 40 Mark
2 Abschlußwiderstände	ca. 10 Mark
3 T-Stücke	mitgeliefert

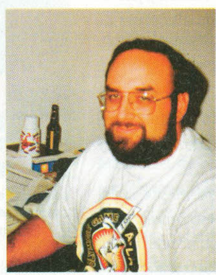
Das macht pro Rechner knapp 80 Mark. Für jeden zusätzlichen PC sollte man nochmal rund 90 Mark veranschlagen. Ein typisches Nullmodemkabel ist zwar billiger (zwischen 20 und 40 Mark), aber langsamer und eben nur für Zweispielerpartien geeignet.

Interview mit Ken Burd von SimTex

MEISTER VON ORION

SimTex ist die einzige Spielefirma, die Microprose in Sachen Globale Strategie das Wasser reichen kann. Wir sprachen mit dem Chefprogrammierer von »Master of Orion 2«.

Mit »Master of Orion« landete SimTex Software einen Überraschungshit. Dessen Nachfolger hat die Vorherrschaft der in Austin ansässigen Designer im Bereich Weltraumstrategie bestätigt. Jörg Langer sprach mit Ken Burd, dem Co-Designer und Hauptprogrammierer von »Master of Orion 2«.



Ken Burd nimmt bezüglich der Bugdichte von Master of Magic kein Blatt vor den Mund.

PC PLAYER SPECIAL: Wie bist Du zu SimTex gekommen?

KEN BURD: Ich kannte Steve Barcia noch vom College. Eines Tages fragte er mich, ob ich bei Master of Orion mithelfen wolle. Damals hatten wir alle noch reguläre Jobs. Als wir weit genug waren, haben wir es verschiedenen Firmen vorgeführt. Microprose bot uns einen Vertrag an und gab uns genug Geld, um es professionell zu Ende zu führen, mit Grafikkünstlern und Musikern. Zu diesem Zeitpunkt gaben wir unsere eigentlichen Berufe auf und starteten SimTex.

PC PLAYER SPECIAL: Warum ist Master of Orion von Microprose eigentlich nicht als »Civilization im Weltraum« vermarktet worden?

KEN BURD: Zu der Zeit investierte Microprose keine größeren Marketinganstrengungen in uns – schließlich war das unser erstes Projekt. Trotzdem hat sich Master of Orion erstaunlich gut verkauft, über 100 000 mal.

PC PLAYER SPECIAL: Als nächstes kam Master of Magic. Warum war es so bugverseucht?

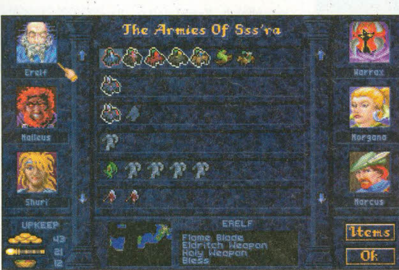
KEN BURD: Ich denke, das liegt an den vielen Zaubersprüchen, den vielen Magieklassen. Es hätte ungeheuer lange gedauert, jeden einzelnen Bug zu finden. Das Spiel war einfach zu groß angelegt. Unsere Kunden waren nicht gerade sehr erfreut darüber. Aber wir taten alles, um die Fehler per Patch zu beseitigen.

PC PLAYER SPECIAL: Was hältst Du für das größte Problem von Master of Magic?

KEN BURD: Die Helden sind viel zu stark. Mit drei guten kann man ziemlich aufräumen, der ganze Rest des Spiels tritt in den Hintergrund. Der zweite Punkt sind die Computergegner, sie agieren ziemlich planlos.

PC PLAYER SPECIAL: Mein Eindruck ist, daß die sehr starken Computergegner von Master of Orion 1 betrügen. Habe ich recht?

KEN BURD: Sie haben Produktionsboni, dadurch können sie größere Flotten bauen. In Master of Orion 2 gibt es die Boni zwar immer noch, aber sie sind wesentlich schwächer. KI-Design ist ein sehr komplexer Prozeß, der gleichzeitig mit der restlichen Spielentwicklung erfolgen muß. Uns fehlt die Zeit, jahrelang die besten Strategien zu erarbeiten. Steve und ich haben die Umsetzung von »1830« für Avalon Hill programmiert, und dieses Brettspiel kannten wir in- und auswendig. In 1830 betrügt die KI überhaupt nicht und ist trotzdem sehr spielstark. Da wir die Zeit bei Master of Orion 2 nicht haben, müssen wir von unseren eigenen Erfahrungen beim Austesten darauf schließen, was die Computergegner tun sollen. Dann programmieren wir entsprechende Routinen, so daß die KI bestimmte Situationen erkennt und darauf reagiert. Wir taten unser bestes, die kleinen Betrügereien des Computers zu verbergen. Ich habe ja schon die Produktionsboni erwähnt – sie sind so klein, daß die künstlichen Gegner nicht schon in Runde 12 mit einer riesigen Flotte auftauchen. Die Computerparteien besitzen mehr »Designpunkte« für ihre Rasse. Während Du mit zehn Punkten auskommen muß, haben die »Impossible«-Gegner bis zu 18. Außerdem dürfen sie ihre alten Schiffe billiger oder sogar kostenlos upgraden, ein oder zwei pro Runde, je nach Spielstufe.





Master of Magic: Die Helden sind viel zu stark.

PC PLAYER SPECIAL: Was mir an Master of Orion 2 besonders gefällt, ist die Diplomatie.

KEN BURD: Dahinter stecken riesige Programmroutinen. Die KI erinnert sich daran, was bislang im Spiel passiert ist, ob Du schon beispielsweise Verträge gebrochen hast. Alle Computergegner merken, wenn Du jemanden verrätst. Wenn sie Technologie mit Dir tauschen, versuchen sie, Dich übers Ohr zu hauen. Außerdem haben die Völker eine große Anzahl von Phrasen, sagen in Verhandlungen also nicht immer das gleiche.

> »Wir taten unser bestes, die Betrügereien des Computers zu verbergen«

PC PLAYER SPECIAL: Ich hatte ursprünglich befürchtet, Ihr würdet das genial einfach zu bedienende Master of Orion in Teil 2 verschlimmbessern.

KEN BURD: Jemand soll Master of Orion 2 spielen können, ohne eine Ahnung davon zu haben, und trotzdem vorankommen. Natürlich wird er nicht so gut sein wie ein Profi, aber er kann herumprobieren und Spaß haben. Dieses Konzept war uns sehr wichtig. Wir haben die Briefe und E-Mails zum ersten Teil gelesen und versucht, möglichst viele der Vorschläge einzubauen. Dazu kamen dann Einflüsse aus Master of Magic – etwa das Stadtsystem oder die Helden.

PC PLAYER SPECIAL: Apropos Helden: Auf jedem Kriegsschiff kann ja einer mitfliegen. Ist das bei größeren Flotten nicht viel zu effektiv?

KEN BURD: Nein, denn es wird immer nur der Bonus des jeweils besten Helden genommen; die Vorteile kumulieren nicht. Wir haben unsere Lektion aus Master of Magic gelernt! Die Helden helfen Dir beträchtlich, aber sie können nicht allein gewinnen.

PC PLAYER SPECIAL: Dein nächstes Projekt?

KEN BURD: Master of Magic 2. Es wird Super-VGA-Grafik, High-Color bieten und Multiplayer-Support. Wir werden das Spiel in kleinere Stücke unterteilen – neben einer riesigen Welt wird es mehrere kleinere geben, mit vorgegebenen Missionen.

WINTERLICHE ATTRAKTIONEN

Einige interessante Strategiespiele sollen zwar noch im Winter '96/97 erscheinen, haben es aber nicht mehr in dieses Sonderheft geschafft. Da wir Ihnen keine geschummelten »Tests« von frühen Betaversionen vorsetzen wollen, finden Sie auf den nächsten Seiten Previews der unserer Meinung nach verheißungsvollsten Titel.

DOMINION



Große Render-Roboter treffen auf kleine Infanteristen und Panzer – schöne Explosionen inklusive.

Die Lizenzspezialisten (»Monty Python's Holy Grail«, »Ace Ventura«) von 7th Level wollen mit einem Donnerschlag auch im Echzeit-Genre mitmischen. Bei »Dominion« kämpfen zweibeinige Riesenroboter, Schwebegleiter, Panzer und Infanteristen um die Kontrolle eines Sonnensystems. Vier Parteien sind beteiligt (Menschen, Scorps, Darkens und Mercs), jede hat andere Kampfeinheiten und Stärken. So kommen die Menschen mit dem Terrain einer erdähnlichen Welt besser zurecht, haben dafür aber Nachteile auf der nächsten. Die gängigen Klimabedingungen wie Wüste, Vulkanregion und Polarlandschaft sind enthalten. Pro Partei gibt es 25 Levels, man soll sich auch eigene Missionen erstellen können.

Spielinhalt und Bedienung orientieren sich an den bekannten Standards. Unter Rohstoffverbrauch baut man eine Basis auf, die dann verschiedenste Truppentypen herstellt. Die hetzt man auf den bösen Nachbarn, bevor dieser die eigene Stellung zerbröselt. Grafisch wird hochauflösendes Render-Kriegsspielzeug aufgefahren: Große Mechs stampfen oder krabbeln über die schön gezeichnete Karte, greifen schmucke Hightechgebäude an oder kümmern sich um aggressive Infanteristen. Wie oft im Genre, sieht man einzelne Raketen mit Rauchfahnen über den Bildschirm sausen, Laserstrahlen zucken und Explosionen leuchten. Natürlich wird auch ein Nullmodem- und Netzwerkmodus eingebaut. Die Mechs finden sich übrigens noch in einem zweiten Spiel der von Bob Ezrin und Scott Page gegründeten Firma wieder: Beim 3D-Actionspiel »G-Nome« sitzt man als Pilot in den Riesenrobotern.



Beim Plazieren neu gebauter Gebäude zeigt ein roter oder grüner Umriß, wo sie plaziert werden können.

DOMINION

- **Hersteller:** 7th Level
- **Genre:** Echtzeit-Strategiespiel
- **Termin:** Winter '96/'97
- **Besonderheiten:** Vier unterschiedliche Parteien; große und schön animierte Sprites; mehrere Bildschirmauflösungen möglich.

STARCRAFT



Zwei terranische Truppentransporter haben Goliath-Kampfroboter abgesetzt, die sich auf Protoss-Dragooner stürzen.

Mit »Warcraft 2« hat Blizzard eines der beliebtesten Echtzeit-Strategiespiele entwickelt. Über einen dritten Teil des Fantasy-Spektakels wird zwar nachgedacht, doch konkret will man noch nicht werden – die Programmierung hat nach Aussagen von Firmenvertretern noch längst nicht begonnen. Um einige Größenordnungen näher an der Veröffentlichung befindet sich dagegen »Starcraft«. Was als Weltraumableger begann, ist mittlerweile ein völlig eigenständiges Spiel geworden. Gleich drei Rassen (Menschen, Protoss und Zurg) stehen sich im erbitterten Ringen um verschiedene Planeten gegenüber, auf denen Piraterie und Anarchie herrscht. Wie mittlerweile üblich, unterschieden sich die Parteien nicht nur in Bezug auf ihren Namen und der Uniformfarbe: Jede hat völlig anders aussehende Kampfgleiter, Raumschiffe und Bodenkämpfer, die Truppentypen sollen sich wesentlich stärker unterscheiden als die ziemlich ähnlichen Orks und Menschen in Warcraft 2. Natürlich gibt es auch drei verschiedene Kampagnen, in denen es ums Ressourcensammeln und militärische Niederringen der Gegner geht. Vermutlich besitzt jede Rasse einen eigenen Rohstoff und Kristalle, die jede Rasse in Gebäude und Kampfeinheiten umwandeln kann. Das bekannte Upgraden der Einheiten wurde weiter ausgebaut, das Trainieren der eigenen Truppen soll ein wesentlicher Spielbestandteil sein. Wie schon beim Vorgänger legen die Programmierer großen Wert auf Mehrspielertauglichkeit per Modem, Nullmodem, Netzwerk und Internet.



Im Weltraum gibt es keine Deckung: Von althergebrachten Warcraft-Taktiken muß man sich bei den Raumkämpfen lösen.

STARCRAFT

- **Hersteller:** Blizzard
- **Genre:** Echtzeit-Strategiespiel
- **Termin:** 1. Quartal '97
- **Besonderheiten:** Trotz Ähnlichkeiten zu »Warcraft 2« eigenständiges Spielprinzip; Wechsel zwischen Weltraumkämpfen und Bodenschlachten; Upgraden von Kampfeinheiten.

STAR GENERAL



Aufgehellte Felder zeigen die Bewegungsreichweite der Schiffe an.

Ähnlicher Name wie »Starcraft«, ähnlicher Wechsel zwischen Raum- und Bodenkämpfen, aber ein völlig anderes Spielsystem: »Star General« erweitert die erfolgreiche SSI-Serie (»Fantasy General«) um eine strategische Variante. In einem fernen Sonnensystem streiten sich gleich sieben Rassen um die Vorherrschaft. Darunter ist die terranische Flotte sowie eine saurierähnliche Fraktion. Das Design der 80 Raumschiffe (zu jedem gibt es eine schmucke, aber nutzlose Animation zu sehen) unterscheidet sich stark voneinander, jeder Pott kommt in sechs Technologiestufen vor. Das altbekannte Motto dabei: Um so teurer, desto besser. Ähnliches gilt für die Bodentruppen, die von Transportern auf Planeten abgesetzt werden und um deren Kontrolle kämpfen.

Die Spieldauer eines Szenarios wird in »Space turns« gemessen, in denen man seine Flotten von Planet zu Planet bewegt. Dabei wird die Galaxie erst noch aufgedeckt, man trifft auf Raumspalten oder ressourcenträchtige Asteroiden. Raumkämpfe finden direkt auf der Hexfeldkarte statt, wie üblich entscheiden verschiedene Faktoren wie Reichweite und Panzerung über die Siegchancen. Kommt es zur Invasion eines feindlichen Planeten, wird auf eine kleinere Zeiteinheit umgeschaltet, die »Planet turns«. In gewohnter Weise bewegt man nun mehrere Züge lang Bodentruppen über die Oberfläche und versucht, dem Gegner Produktionszentren und Städte wegzunehmen. Natürlich wartet jede Rasse mit eigenen Kampfeinheiten, Raumschiffdesigns und Zielen auf. Rudimentäre Diplomatie wird ebenso möglich sein wie das Bauen neuer Militärbasen und Produktionsstätten.



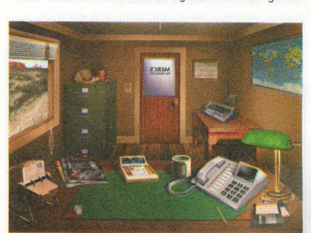
Bei den Bodenkämpfen agiert man im typischen »Fantasy General«-Stil agiert. Neu ist der Bau von Minen und Basen.

STAR GENERAL

- **Hersteller:** SSI / Mindscape
- **Genre:** Taktikspiel mit strategischen Elementen
- **Termin:** 1. Quartal '97
- **Besonderheiten:** Wechsel zwischen Weltraum- und Bodenkampfrunden; sieben verschiedene Parteien; Bildschirm läßt sich zweiteilen.

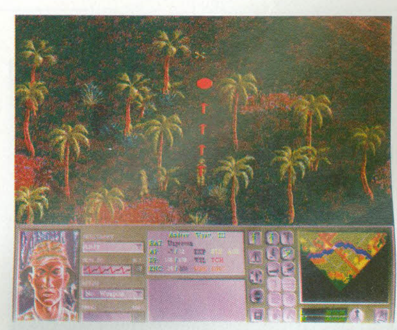
WAGES OF WAR

Während »Jagged Alliance« hierzulande eher ein Geheimtip war, konnte das Sir-Tech-Programm in den Vereinigten Staaten kräftig Preise einheimsen. Der Ableger »Deadly Games« erweitert das System um einen Multiplayer-Modus - nicht umsonst landete es in diesem Heft auf Platz 3 der Taktikspiele. Wer will es da New World Computing verdenken, ein eigenes Söldner-Strategiespiel zu entwickeln? »Wages of War« sieht besser aus als das Vorbild und legt größeren Wert auf das ganze Drumherum: Klickt man im Anwerbemodus von »Deadly Games« ein Söldnerportrait an, tritt er entweder dem Team bei oder zeigt Zurückhaltung. Der nächste Missionsauftrag wird vorgelesen, das Team ausgerüstet, und der Einsatz beginnt. Bei Wages of War hingegen erhalten Sie in ihrem Büro Telefonanrufe und Faxe, suchen ihre Lohnsoldaten aus einer Kartei heraus, inklusive Paßbild, Fähigkeitenübersicht und Hintergrundinformationen. Ist das Team zusammengestellt (was für jeden Einsatz neu geschieht) und ausgerüstet, geht es an die Bestellung passender Waffen per Katalog. Natürlich stehen einem zu Beginn des Spiels nur ein Bruchteil der 140 Schießeisen und Ausrüstungsteile zur Verfügung. Zu den ungewöhnlicheren Accessoires gehören Panzerfäuste, Armbrüste oder Container mit Fallschirm. Schließlich geht es noch ins Trainingslager, wonach man sich um den Transport zum Einsatzort kümmert.



Von Ihrem Büro aus leiten Sie die organisatorische Seite des schmutzigen Geschäfts.

Dann erst beginnt die Mission (es gibt Einzelszenarios und eine Kampagne). Die Einsätze werden, ähnlich »UFO« in einer isometrischen Sicht mit großen Grafikobjekten wie etwa Helikoptern präsentiert. Das rundenweise Ziehen geschieht unter Verbrauch von Aktionspunkten. Die bis zu acht Söldner sind schön animiert und haben viele Aktionsmöglichkeiten, darunter Hinlegen, Robben, Rennen oder Verwundete tragen. Ein Multiplayer-Modus ist nicht geplant, Wages of War ist ein reines Windows-95-Programm.

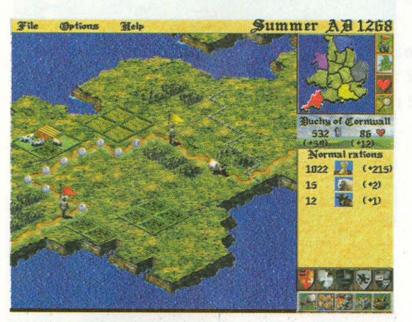


Das in Runden unterteilte Kampfgeschehen wird isometrisch von schräg oben gezeigt.

WAGES OF WAR

- **Hersteller:** New World Computing
- **Genre:** Taktikspiel mit Wirtschaftselementen
- **Termin:** Winter '96/97
- **Besonderheiten:** Komplexes Söldnerspiel, das zum einen im Büro stattfindet (Finanzen, Geschäftsführung), zum anderen auf isometrischen Schlachtfeldern (Einsatz der Söldner).

LORDS OF THE REALM 2



Beim Bewegen von Armeen wird genau angezeigt, wieviele Aktionspunkte benötigt werden.

Nicht umsonst haben wir uns bemüht, Ihnen »Lords of the Realm« als Original auf der beiliegenden CD-ROM zugänglich zu machen: Der Mix aus Globaler Strategie und Wirtschaftsspiel ist auch nach zwei Jahren noch ein überaus spielenswertes Programm. Zur Zeit werkelt Sierra an einem Nachfolger, der grafisch extrem verbessert werden soll: Statt körniger VGA-Grafik wird prächtige Super-VGA-Bildschirmkunst aufgefahren, sowohl bei den Zwischen- und Hintergrundbildern als auch bei den wieder in Echtzeit stattfindenden Schlachten. Am Interface wird weiter gefeilt, »Lords of the Realm 2« soll noch einfacher zu bedienen sein als der Vorgänger. Dazu gehört, daß die Untertanen durch einfaches Verschieben einiger Figuren auf Felder und Produktionsstätten verteilt werden. Um das Spiel leichter überschaubar zu machen, wurde die Zahl der Territorien auf 16 verkleinert. Die KI soll angeblich zu »historischem Verhalten« fähig sein und nicht nur mit der Provinzverwaltung und dem zugrundeliegenden Wirtschaftssystem zurechtkommen können, sondern auch mit der Kriegsführung. Es gibt nun sechs Typen von Burgen, die man manuell verändern kann. Feldschlachten finden in Echtzeit auf offener Wiese oder bei Flußübergängen statt. Greift einer der sechs Herrscher die Burg eines anderen an, kommt es zu einer Belagerung mit Katapulten, Holztürmen und brennendem Öl – Urahn »Siege« läßt grüßen. Bis zu vier Provinzfürsten dürfen gleichzeitig zu Werke gehen und (per Netzwerk) sogar an derselben Schlacht teilnehmen. Glaubt sich ein Feldherr weit überlegen, kann er per Button den Kampf in Windeseile zu Ende spielen lassen. Im Gegensatz zum ersten Teil soll das Anwerben von Armeen wesentlich einfacher sein.

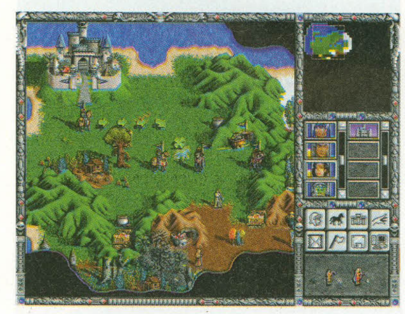


Die Echtzeit-Schlachten warten bei Lords of the Realm 2 mit Grafiken auf, die sich vor Warcraft 2 nicht verstecken brauchen.

LORDS OF THE REALM 2

- **Hersteller:** Sierra
- **Genre:** Globale Strategie mit Wirtschaftselementen
- **Termin:** 1. Quartal '97
- **Besonderheiten:** Burgbelagerungen und Feldschlachten in Echtzeit; einfach zu bedienender und doch komplexer Wirtschaftsteil.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2


Die Helden reiten wieder von der Heimatburg aus los, um Städte zu erobern, Ressourcen zu sammeln, Truppen zu rekrutieren und Quests zu erfüllen.

Und noch ein Nachfolger zu einem in diesem Heft gelobten Strategiespiel. »Heroes of Might and Magic 2« baut wieder auf das Gemisch aus Monsterarmeen, stärker werdenden Helden und Ereigniskartenflair beim Durchstöbern von Feenheimstätten und Ruinen. Die Grafik wirkt noch ein wenig schöner als beim bunten Vorgänger, doch vor allem auf inhaltlicher Seite hat sich einiges getan. So gibt es nun statt vier Heldentypen sechs, jeder mit seinen ureigenen »Hausmonstern«. Ein Nekromant etwa zieht mit klapprigen Skeletten und Zombies (stilecht von Fliegen umkreist) von Eroberung zu Eroberung, auch die Städte sind entsprechend designt (Stichwort »Friedhöfe«). Die Zahl der Stadtausbauten hat zugenommen, es gibt nun verschiedene Möglichkeiten, die Rekrutierungsrate und Moral der Truppentypen positiv zu beeinflussen. Die Quests sind komplexer und stellenweise mehrteilig geworden; der arme Held kann schon einmal quer durchs Fantasyland und wieder zurück gescheucht werden. Aber auch die Belohnungen sind interessanter als beim ersten Teil: Gewinnt ein Heroe an Erfahrung, kann er sich zwischen zwei »Wissenschaften« entscheiden, etwa »Basisweisheit« oder »Fortgeschrittene Ballistatechnik«. Dementsprechend hat er bei Belagerungen größere Vorteile oder beim Lernen von Zaubersprüchen. Neben einer Kampagne gibt es wieder einzeln anwählbare Szenarien; mit dem Karteneditor darf man sich eigene Missionen basteln. Durch Verkleinerung der Truppen passen mehr aufs Schlachtfeld, wodurch die taktischen Kämpfe interessanter geworden sind. In der uns vorliegenden Betaversion war es bereits möglich, zwischen vier verschiedenen Bildschirmauflösungen zu wechseln und entweder im Fenster oder im Vollbild zu spielen. Schlechte Nachricht für DOS-Fans: Heroes 2 wird ausschließlich unter Windows 95 laufen.


Die Kampfeinheiten werden in der Schlacht kleiner dargestellt als in Teil 1, wodurch die Kämpfe mehr Taktik erfordern.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2

- **Hersteller:** New World Computing
- **Genre:** Globale Strategie
- **Termin:** Dezember '96
- **Besonderheiten:** Sechs Helden; Erfahrungsstufen und Magie; Taktikschlachten mit Monstern und Magie; mehrteilige Quests; vier Bildschirmauflösungen.

M.A.X.



Die Einheitenwerte wie Angriff oder Schüsse lassen sich gegen Geld aufwerten.

Einem beliebten Trend folgend, vermischt »M.A.X.« gleich drei Genres. So wird Echtzeit geboten, doch in Form einer Zugzeitbegrenzung: Eigentlich findet das Spiel in Runden statt. Andererseits kann man nicht nur nacheinander, sondern auch gleichzeitig spielen – hat man jedoch alle Kampfeinheiten bewegt, kann man bis zum nächsten Zug nichts mehr tun. Die für jede Runde zur Verfügung stehende Zeit läßt sich einstellen, auf Wunsch auch auf »unendlich«. Die Schlachten sind sehr taktisch geraten, Zugreichweite und Schußdistanz werden in rechteckigen Feldern gemessen, die sich auf Wunsch auch auf der Karte anzeigen lassen. Das dritte wichtige Spielelement ist der Basenbau: Gleich mehrere Konstruktionsvehikel errichten allerlei Gebäude, um Rohstoffe zu fördern, zu verarbeiten und in neue Kampfeinheiten umzuwandeln. Es stehen Infanteristen, Panzer, Raketenwerfer, fahrende Radarstationen, Flugzeuge und Schiffe zur Verfügung. Rohstoffe müssen erstmal gefunden werden, wozu Sondern die Umgebung absuchen und mit Markierungen versehen, welche Art und Größe der Rohstoffvorkommen anzeigen. Acht Clans (Sie ahnen es: Jeder hat eigene Truppen und Fähigkeiten ...) streiten sich auf vier Planeten um sechs Karten, die meist aus mehreren Inseln oder einem größeren Kontinent bestehen. Es gibt eine Kampagne, Übungsmissionen und einzelne Szenarios. Wem das noch nicht genügt, darf eigene Einsätze auf vorgegebenen Karten designen. Die hochauflösende Grafik wirkt in unserer Preview-Version abwechslungsarm, die von oben gezeigten Einheiten sind nicht auf einen Blick auseinanderzuhalten. Dafür darf man die Darstellung in fünf Stufen zoomen, in der kleinsten werden die Truppen durch farbige Punkte ersetzt. Und wer sich die ganze Zeit gefragt hat, wofür der Spieletitel M.A.X. steht: Abgekürzt wird »Mechanized Assault and Exploration«. Wir prüfen kurz nach: Ja, Panzervehikel kommen vor, angreifen tun sie auch, und ein wenig Entdeckung ist ebenfalls enthalten. Beim nächsten Mal bitte etwas mehr Kreativität bei der Benennung der Programme, liebe Leute bei Interplay!



Das zuschaltbare Gitter offenbart es: Von Hexfeldern halten die M.A.X.-Programmierer nichts.

M.A.X.	
▶ Hersteller:	Interplay
▶ Genre:	Taktikspiel mit strategischen Elementen
▶ Termin:	Winter '96/97
▶ Besonderheiten:	Zugdauer ist einstellbar; Gleichzeitiges oder abwechselndes Ziehen mit »Interrupt«-Regel; acht Clans; Ressourcen müssen gesucht werden.

DUNGEON KEEPER

Trotz seiner fast einjährigen Verspätung könnte »Dungeon Keeper« an alte Bullfrog-Zeiten anschließen, als praktisch jedes neue Produkt der britischen Firma vor Ideen und Spielbarkeit nur so strotzte. Genau das ist der Grund für die Verzögerung: Als Dungeon Keeper im Februar '96 fast fertig war, wurde es in letzter Minute gestoppt - Bedienung, Grafik und einige inhaltlichen Konzepte hatten nicht die gewünschte Qualität. An der Hintergrundgeschichte hat sich seitdem kaum etwas geändert. Man übernimmt die Rolle eines bösen Dungeonherrn, der per Ballon ein piekfeines Vorzeige-Märchenland heimsucht. Mit einer kleinen Höhle beginnend, erweitern Sie Ihr Domizil um verschiedene Räume, etwa Kasernen, Magiestuben oder Folterkammern. Ferner gräbt man Verbindungsgänge und stellt Fallen auf. Wozu der ganze Aufwand? Ihr Dungeon ist nichts anderes als eine große Fliegenfalle. Die Fliegen betreten in der Form raffgieriger Helden das Verlies, um die Schatzkammer zu erreichen. Man bekommt es mit den gängigen Klischees zeitgenössischer Rollenspiele zu tun: Heldenhafte Ritter, kraftstrotzende Barbaren und pyrotechnisch begabte Zauberer. Ab und zu schaut auch mal ein Spezialheld vorbei. Ziel ist es übrigens, den aus der »Ultima«-Serie bekannten Avatar zu besiegen. Trotz dieser Rollenspielanleihen ist Dungeon Keeper ein Echtzeit-Strategiespiel, bei dem Sie eine Basis bauen und Gruppen von Monstern sowie Einzelfiguren steuern. Das geschieht in zoomender, drehender, dreidimensionaler Draufsicht. Sie dürfen aber auch jedes Monster selbst übernehmen und in 3D-Action-Manier auf die mächtigen Heroen hetzen. Der Clou von Dungeon Keeper sollen die Mehrspieleroptionen werden: Per Netzwerk können angeblich bis zu sieben von Spielern gesteuerte Helden gegen den Verlieshüter antreten.



Sobald Zauberer anwesend sind, werden die Dungeongänge von Feuerkugeln und Blitzen erleuchtet.



Drei unserer Einheiten im Kampf mit einem Abenteurer. Der hinter zwei Rieseninsekten lauernde, beinlose Monsterrumpf mit Morgenstern-bewehrten Hörnern zeugt von sehr kreativen Grafikern.

DUNGEON KEEPER	
▶ Hersteller:	Bullfrog
▶ Genre:	Echtzeit-Strategiespiel
▶ Termin:	Winter '96/97
▶ Besonderheiten:	3D-Perspektive; Upgraden von Monstern; Helden müssen angelockt und besiegt werden, um an ihr Geld zu kommen.

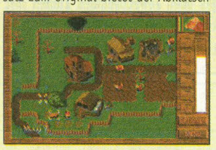
Die größten Flops im Strategie-Genre

DIE SCHRECKLICHEN VIER

Ein ganzes Sonderheft lang haben wir Ihnen die besten Strategiespiele vorgestellt. Zum Abschluß finden Sie hier vier besondere »Perlen«, um die Sie unserer Meinung nach einen riesengroßen Bogen machen sollten.

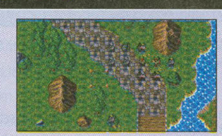
Schlechtestes Echtzeit-Strategiespiel
VICTORY

»Victory« heißt bekanntlich Sieg. Nun gibt es derer viele: Sieg beim örtlichen Skatturnier, über eine Krankheit oder den der Vernunft. Topwares Victory ist der eindeutige Doppelsieger in den Kategorien »schamloses Plagiat« und »häßliche Aufmachung«. Das Spielprinzip wurde kurzerhand von »Warcraft« geklaut, allerdings auf denkbar dilettantische Weise. Statt Orks und Menschen gibt es nur letztere – sofern man klobigen Pixelmüll in VGA als »Menschen« zu bezeichnen wagt. Im Gegensatz zum Original bietet der Abklatsch



ganze zwei Zaubersprüche. Auch die Auswahl bei Gebäuden und Truppen ist arg beschränkt. Bei soviel Unterdurchschnitt darf die KI keine Ausnahme machen. Die Wegfindungsroutine schafft es selten, einen Trupp von A direkt nach B zu bringen; Brücken scheint sie mit Minenfeldern zu verwechseln – bloß nicht drüberlaufen! Die Gegner sind derart dämlich, daß man sie an der Hand nehmen möchte. Sie reagieren viel zu spät auf eigene Angriffe und stürzen sich dann stur auf die nächste Einheit. Einen Unterschied zum Original haben wir doch gefunden: Statt Gold und Holz erntet man Milch – eine Idee, die das Echzeit-Genre sicherlich revolutionieren wird. Müssen wir erwähnen, daß ein Multiplayer-Modus fehlt? Lieber Warcraft 1 kaufen!

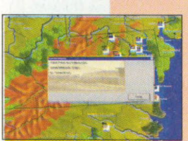
Schlechtestes Taktikspiel
DEATH OR GLORY



Der Nachahmungstrieb zeichnet Menschen vor vielen anderen Lebewesen aus. Die Devise heißt »Kopieren, nicht auffallen, untertauchen«. Mit diesem Wissen sollte man sich einem besonderen Kleinod von Software 2000 nähern: »Death or Glory«. Das rundenbasierte Taktikspiel kopiert ein uraltes Videospiel namens »Warsong«. Die Story vom verstoßenen Königssohn ist ähnlich. Auch die Unterteilung des Schlachtfelds in Vierecke und Angriffe in nur vier Richtungen sind entliehen. Die Anführer Ihrer Truppen unterhalten sich während der Schlacht, wobei keine Rücksicht auf die Entfernung genommen wird. Deshalb scrollt der Bildschirm ständig von A nach B, dann wieder zu A, und so weiter. Zu Punkt 2, »nicht auffallen«: Auf Wiesen sind grüne Einheiten kaum zu sehen, graue Truppen verstecken sich auf Straßen, und auch für braune Berge gibt es die passende Uniform. Dabei ist die Darstellung der taktischen Karte noch das Schönste – die Kampfbildschirme mit ihren aggressiv umherhüpfenden Pummelsprites spotten jeder näheren Beschreibung. Zum letzten Punkt: Das Untertauchen wäre Death or Glory fast geglückt, doch wir konnten es aufstöbern, bevor es aus dem Gedächtnis der Menschheit verschwand. Bei einem solchen Kunstwerk wäre das tragisch ...

Schlechtestes Globale Strategiespiel
AMERICAN CIVIL WAR

Das Spielejahr 1996 schenkte der Welt mehrere PC-Aufarbeitungen des Amerikanischen Bürgerkriegs. Interactive Magic schickte eine Variante ins Rennen, die es besonders gut machen wollte. Herausgekommen ist ein Hinweis darauf, daß in manchen Designerhirnen noch immer die Formel ultrakomplex = ultragut herumspukt. Diesem antiquierten Vorsatz folgend, bietet »The American Civil War« enorme Massen ungeheuer schlecht übersetzter Texte und hat auch noch zum unwichtigsten Hilfssheriff der Union einen Lexikoneintrag parat. Die Akribie, welche zweifellos für die beiliegende Multimedia-CD nötig war, wäre besser in andere Bereiche gesteckt worden, etwa in Interface und Präsentation. Mit der öden Darstellung des eigentlich doch so schönen Nordamerikas oder den Truppen-Icons im C64-Look könnten Puristen ja noch leben. Doch mit der im September '96 veröffentlichten Verkaufsversion ist kaum vernünftiges Spielen möglich. Denn bei den gängigsten Windows-Auflösungen passen manche Menüs nicht auf den Bildschirm. Das eigentliche Spiel, bei dem Sie Armeen verschieben und Städte erobern, hinkt der Konkurrenz meilenweit hinterher. Das Interface fordert Fehlbedienungen geradezu heraus, die Bildschirmmasken sind verhunzt. Dafür sorgt die deutsche Version für Freude: Soldaten werden zur »Futteraufnahme« gebeten, ein unbeholfenes »Beginn Durchschnittliche Moral« versucht, ein Kampfergebnis zu beschreiben.



Schlechtestes Aufbauspiel
KAISER DELUXE

Ist das nicht schon virtuelle Leichenfledderei? Linels »Kaiser Deluxe« stellt den x-ten Aufguß eines Aufbau/Wirtschaftsprogramms dar, das zu erinnerungsverklärten Heimcomputerzeiten manche 5.25-Zoll-Diskette schmückte. Doch ähnlich dem durch die Jahre rosa getönten Rückblick aufs eigene Schülerdasein, vergißt man auch beim Gedanken an »Kaiser« leicht harte Fakten. Das Spielprinzip war und ist vollkommen eintönig; stupide kauft man Getreide ein, setzt Mühlen in die Landschaft und führt auf primitive Weise Krieg. Kaiser Deluxe griff diese explosive Mischung auf und machte aus der damals mäßigen Grafik eine bodenlos schlechte. Neue Akzente vermied man ängstlich. Die Kriege um mehr Land enttäuschen mit ihren über grobkörnige Ländereien ruckelnden Einheiten, zumal sie nicht nach Mittelalter, sondern Amerikanischem Bürgerkrieg aussehen. Dazu werden Civi-2-verwöhnte Spieler mit lieblosen Statistiken konfrontiert, denen der Mief des 1987 erschienenen Vorgängers deutlich anzumerken ist. Ach ja, im Einspielermodus hat man keinerlei Konkurrenten, der Spielspaß ist hier mit dem Blick in eine Abstellkammer gleichzusetzen. Mit dem geringfügig spannendeneren Mehrspielermodus sollte man auch nicht rechnen: Welchem Freund, den man behalten will, bietet man schon eine Partie mit diesem Machwerk an?